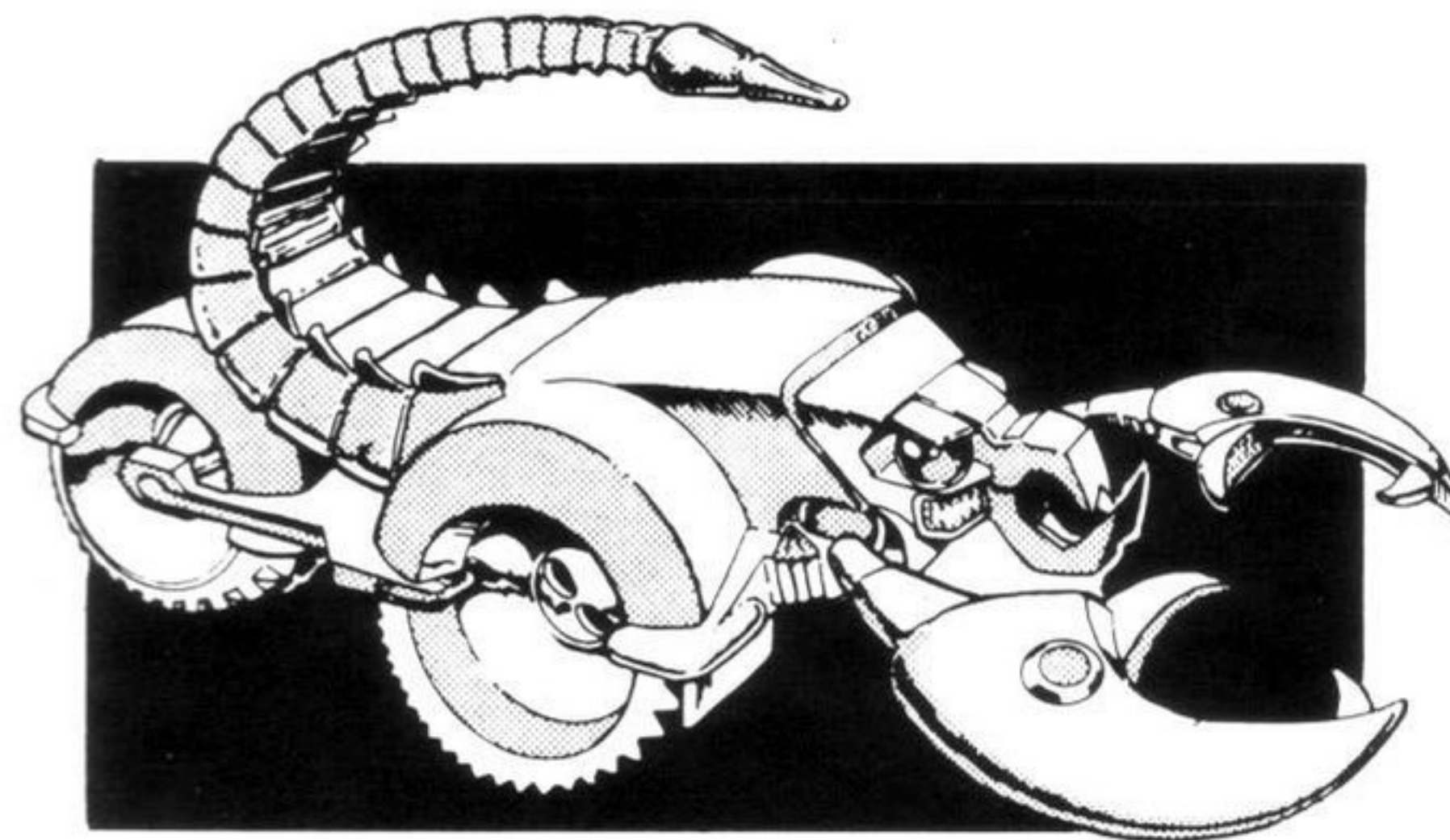


CBS
ELECTRONICS

DESTINY



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	12
Mode d'emploi en Français	Page	22
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	30
Istruzioni in Italiano	Pagina	39

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision™, ADAM™ & Super Action™
 are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 © 1984 CBS Inc. DESTRUCTOR™, INSEKTOID™, KRYSTALOID™ and
 ARAKNID™ are trademarks of Coleco Industries, Inc. Printed in Holland

GAME DESCRIPTION

Your starcruiser lands in the hostile city of Araknid™ to collect precious Crystals needed desperately on earth. Your equipment: the mighty Ram-car. Use your Ram-car to bump Krystaloids™, transforming them into precious Crystals! But watch out for the evil Destructor™ and deadly Insektoids™, protectors of the Krystaloids™! Can you collect the invaluable jewel-like Crystals and fly home?

GETTING READY TO PLAY

MAKE SURE THE CBS COLECOVISION® UNIT OR ADAM™ IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

Choose your challenge!

The Title Screen appears on your T.V. Wait for the Game Option screen to appear, then use the controller keypad to choose the skill level you want to play:

Skill 1 is just right for beginners. You get five Ram-cars for survival.

Skill 2 isn't as easy. You face tougher opponents with only four Ram-cars.

Skill 3 presents professional arcade action on your home screen. You get four Ram-cars to face the ruthless Insektoids™.

Skill 4 is the ultimate challenge. How long will your four Ram-cars last? Select a skill option by pressing the corresponding number button on the controller keypad.

WRECK THE INSEKTOIDS™!

Your starcruiser is millions of light years from home in search of precious Crystals in Araknid™, a city on the planet Arthros. Your purpose is to collect Crystals and take them back to Earth. Your methods are many. Ram Krystaloids™. The impact creates a chain reaction causing them to form into Crystals. Ram Crystals into or fire them at Insektoids™ to stop their fatal harm. Fire Crystals at the deadly Destructor™ to stun it momentarily. Then quickly take the Crystals to your starcruiser for safe keeping!

Use Coleco's Expansion Module 2 driving unit to guide the armoured Ram-car through Araknid's™ maze. Search for the Krystaloid™ insects. Ram them to form Crystals, then push the Crystals to the starcruiser. Beware of the Insektoids™. If they catch your Ram-car, they'll feast on it!

Keep an eye out for the appearance of Destructor™, the ruthless Insektoid™ master who threatens your survival! Destructor™ tracks your Ram-car to the ends of the city.

The road is choked with ravenous Insektoids™. They can be eliminated, but Destructor™ keeps on coming! In the end, it's either you or Destructor™. Who will win?

USING YOUR CONTROLS

Assemble Expansion Module 2 as shown in its owner's manual. Connect the module to Port 1 of the ColecoVision® console or ADAM™. Connect a hand controller to Port 2. Turn the power ON.



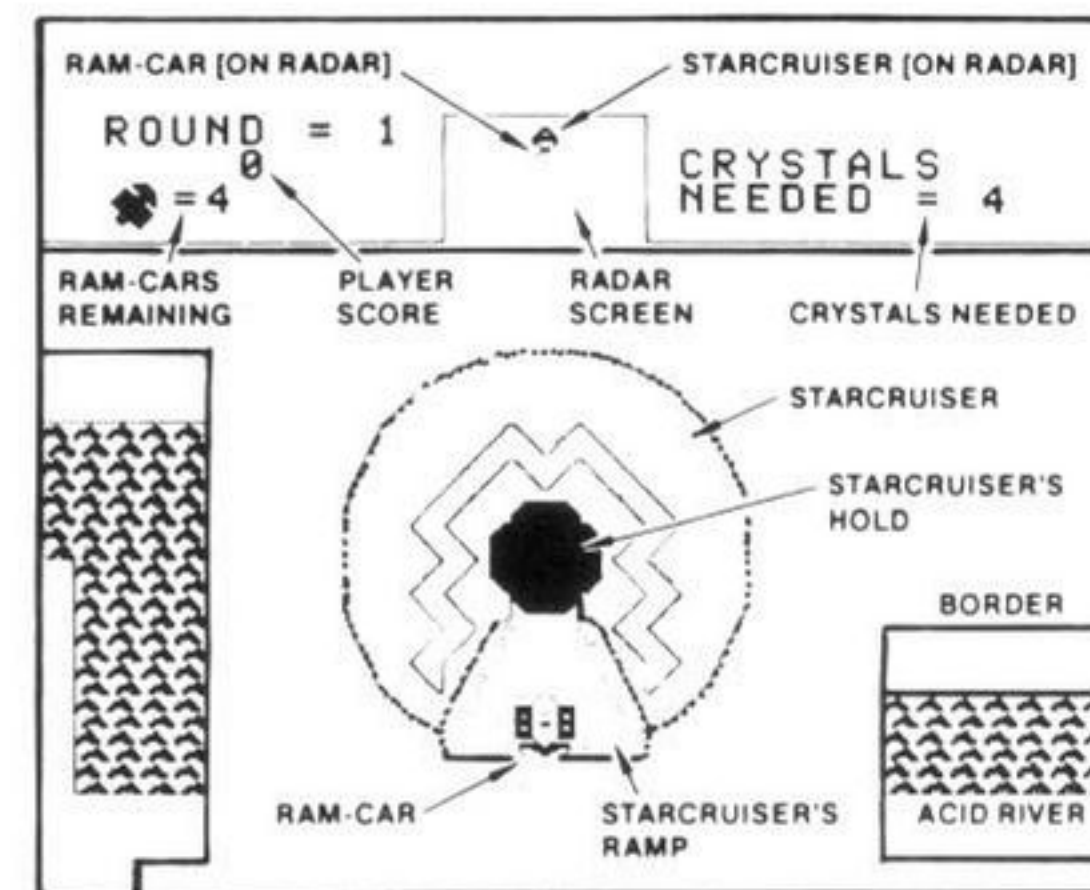
- 1. Keypad:** Before the game, Keypad Buttons 1-4 allow you to select the Skill Option you want to play. During the game, press any **number** Keypad Button to fire the Crystal that Ram-car is pushing.
- 2. Steering Wheel:** The Steering Wheel turns your Ram-car just like a car steering wheel. Rotate the wheel clockwise to turn Ram-car to the right. Rotate the wheel counter-clockwise to turn to the left.
- 3. Control Stick:** Press the Control Stick up (away from you) to put the Ram-car in forward gear. Press the Control Stick down (toward you) to put the Ram-car in reverse gear. This also releases a Crystal that you are pushing. Pressing the Control Stick in any other direction has no effect.
- 4. Foot pedal:** Press the Foot Pedal to increase your Ram-car's speed. Release the pedal to decrease speed to a stop.

NOTE: The Side Buttons are not used in DESTRUCTOR™.

HERE'S HOW TO PLAY

Speed away!

Your Ram-car stands on the starcruiser ramp, ready to collect precious Crystals for Earth. You begin each turn in forward gear. Press the Foot Pedal to move the Ram-car off the ramp and down to the business of collecting!



Crystal-ization.

The Crystals Needed indicator tells you how many Crystals to take back to the starcruiser. Higher Skill Levels require you to gather more Crystals than lower Skill Levels. The more missions you complete at any Skill Level, the more Crystals you'll have to gather as you continue playing. Better start moving through the Araknid™ maze to find those Crystals!

Keep your eyes on the road.

The Ram-car is a hardy machine. It can bump the border or starcruiser without the slightest damage. But the Arthros acid river is another story. If the Ram-car runs off the road into the acid river, it sinks and disintegrates!

Danger.

At first, the streets of Araknid™ appear empty, even safe. Look at the radar screen. Nothing appears to threaten, but don't trust the calm. At any moment, Insektoids™ can attack. Beware! Insektoids™ eat metal and synthetics. They feast on Ram-cars!



Crack a Krystaloid™.

So where are the Crystals? They're inside the Krystaloids™. Ram one and the impact creates a chain reaction that causes it to form a Crystal. Drive your Ram-car against the Crystal to grab hold of it. Now push your prize to the starcruiser.

Remember, you can't pull a Crystal. Going in reverse releases it. You can push one Crystal at a time while going forward or turning.

Caution: Acid and Crystals don't mix! If a Crystal touches the acid river, it disintegrates. So be careful not to lose your precious cargo!

More is less.

Each sector of the city has a finite number of Krystaloids™ roaming its corridors. You may not always have swarms of Krystaloids™ around you.

As you ram Krystaloids™ into Crystals, they seem to send out signals to others as a warning. The more Krystaloids™ you ram, the fewer and fewer show up looking to become your catch! What do you do? You'll have to search in other sectors of Araknid™ for more catch. But whatever you do, grab hold of a nearby Crystal and push it to your starcruiser. There's no time to lose!

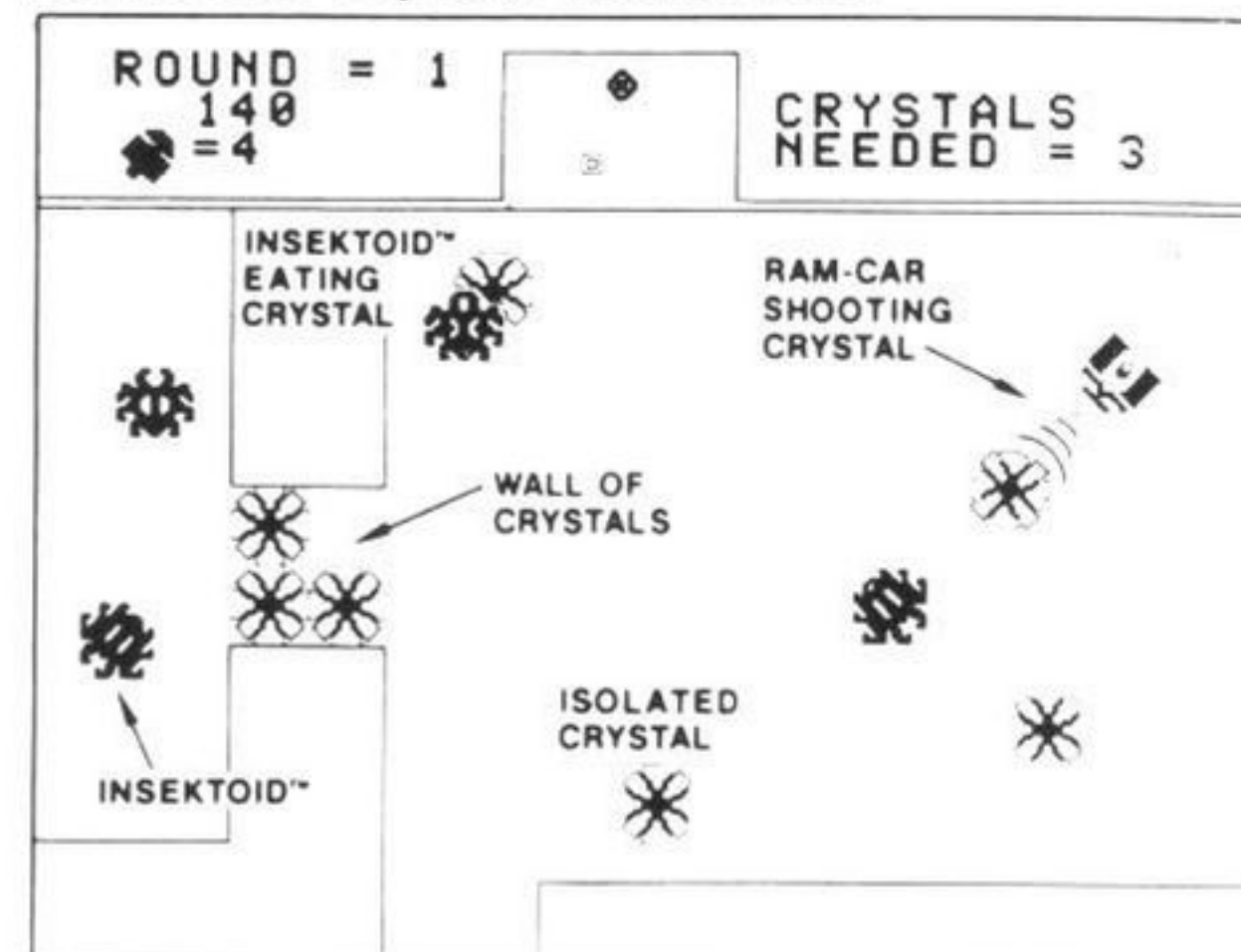
Up the ramp.

When you get to the starcruiser, push the Crystal up the ramp. When the Crystal reaches the starcruiser's hold, it drops in, freeing you for another trek through the maze in search of more Krystaloids™.

Battling the Insektoids™.

Insektoids™ crowd your Ram-car. What now? Ram more Krystaloids™ and build a wall of Crystals to temporarily stop the enemy from getting to you. Insektoids™ cannot move Crystals, but they can move around them!

Here's a hint: Ravenous Insektoids™ like to eat isolated Crystals – those standing alone. And they sometimes like to eat Crystals that are touching others – those linked as Crystal walls. But usually they just turn away from the walls. The walls of Crystals can protect not only your Ram-car, but also the Crystals themselves!



Shooting Back.

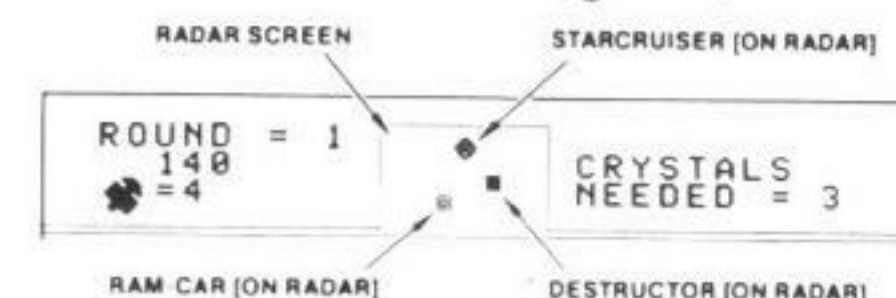
Crystals have many uses. The energized (flashing) Crystals pushed by the Ram-car are deadly to Insektoids™. If an Insektoid™ comes into contact with an energized Crystal, both the Insektoids™ and the valuable Crystal are eliminated in an explosion. A small price to pay for survival!

Your Ram-car has two attack options. You can ram an energized Crystal into an Insektoid™ or shoot the Crystal. To shoot, aim the Ram-car at the Insektoid™ and press any number Keypad Button to fire the Crystal. If the Crystal makes contact, both are eliminated.

Enter Destructor™!

Just when you have the feel of this alien world, Destructor™ appears. Now you realize that the king of enemies has arrived. You can first see Destructor™ when it appears as a black square on your Ram-car's radar screen. It's sniffing the streets of Araknid™ looking for you.

Destructor™ stops to eat Crystals as it moves through Araknids™ maze – even when it's out of sight (you can hear it munching).



Destructor™ on the move.

Soon enough, Destructor™ shows up. It's on the move and you need protection. Quickly build walls of Crystals. These walls delay Destructor™ for a bit, giving you a chance to grab another Crystal and push it to the starcruiser!

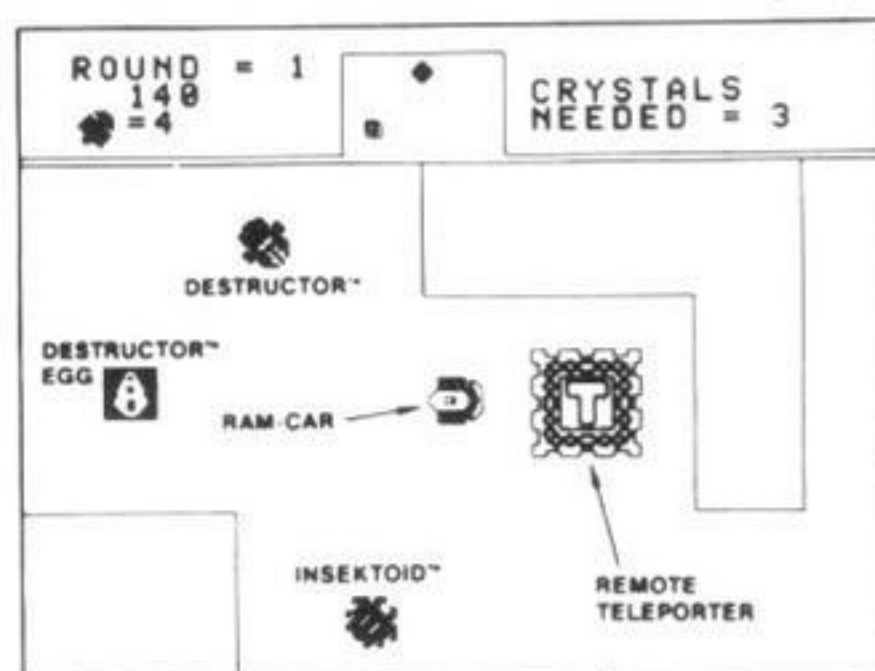
Destructor™ can never be eliminated, and continues pursuing you. Now you can be clever. If you ram Destructor™ with an energized Crystal, it stops to eat. But if you fire a Crystal at it, Destructor™ stops in its tracks, stunned for a few seconds. You've sacrificed another Crystal for survival. Use your costly time wisely.

Destructor™ Eggs.

See the harmless-looking, yellow-and-black form sitting in the road and motionless? It's a Destructor™ egg. Drive by if you must, but be careful. Sometimes the egg hatches a new Destructor™ to chase you! Perhaps just to be safe, fire a Crystal at it. That'll take care of matters-for now.

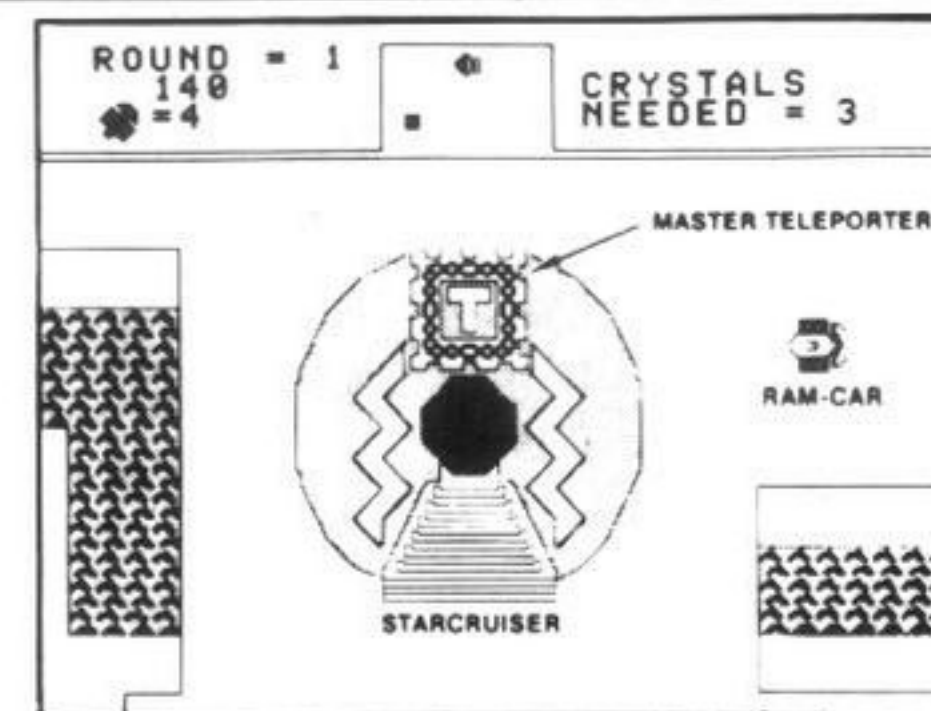
Here one minute, gone the next.

Your Ram-car is trapped: Insektoids™ are closing in, Destructor™ is breathing down your neck and the starcruiser is clear on the other side of Araknid™. What can you do? How can you escape? Quickly roam sectors of the city to find a remote Teleporter to get back to the ship. Drive into the Teleporter. Moments later the Ram-car appears in the Master Teleporter on the starcruiser. You're temporarily safe from Insektoid™ enemies.



Every time you use a remote Teleporter, you always teleport to the starcruiser. When you re-enter the Master Teleporter, you always return to the remote Teleporter you originally came from.

Whenever you start a new round, or whenever your Ram-car is eaten by an enemy and you restart the same round, the Master Teleporter is deactivated. You must use a remote Teleporter to get back to the ship and activate the Master Teleporter.



By the way, if your Ram-car pushes a Crystal into a Teleporter, both the Ram-car and the Crystal return to the starcruiser's Master Teleporter. Drive around the ship, go up the ramp and push the Crystal into the ship's hold. Safe!

The Final Crystal.

The Crystals Needed indicator reads one Crystal to go. Your Ram-car places this final Crystal in the starcruiser and your first mission is now complete. Fasten your seatbelt – the starcruiser is ready to blast off to return to Earth!

Second chance.

If you survived your first go-round on Araknid™, you return from Earth to land in a new location of a transformed city. What's different this time? Road connections may have changed. Bridges may no longer cross canals. Teleporters are located in different sectors. And Araknid's™ residents are rifled. You now must face more Insektoids™ and a mean, mean Destructor™



Nighttime means plight-time.

Depending on your Skill Level, your next round might take place at night. Unfortunately, you won't be able to see everything you saw during the daytime. Some things are identifiable, though. You can see the acid river. And you can see roaming Krystaloids™ plain enough. You can even spot Destructor™. But borders? Sorry. You'll have to bump your way around them. And Insektoids™? Forget it! They can sneak around in the dark to set ambushes for you!

Help in the dark.

There are some things that can help you in the darkness. Sounds, of course, continue to clue you in on activity. And you get a momentary flash of daylight when your Ram-car bumps a Krystaloid™, border or the starcruiser, fires a Crystal, or teleports. Now's your chance to take a quick look around and get your bearings. And lucky for you, Insektoids™ glow with excitement as they get near you.

But your plight at night is the same as during the day. Keep collecting Crystals as fast as you can. And don't forget you're safe on the ramp of your starcruiser!

Sounding it out.

Your ears are as important as your eyes. Get to know the sounds you hear. Day or night, they warn you of danger, help you keep on your toes, and reinforce your actions. For example, when you're pushing a Crystal, it's "energized" and emits a pulsating sound. That's good. But when you hear a warning sound, it means that Destructor™ is near. That's bad! There are other sounds to listen for, but you'll hear them soon enough!

Round and round.

Survive your nighttime experience and you move on to further adventures. The farther you go, the tougher the job. Your commission is finally over when you've lost your last Ram-car.

Starting over.

Press ★ after a game to replay the DESTROYER™ game option that you have just played. Press # to return to the Game Option screen.

Reset.

Pressing the Reset Button stops the game and returns you to the Title Screen. Reset can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of a game malfunction.

SCORING

ACTION:

POINTS

Ram a Krystaloid™20

Eliminate with a Crystal:

Insektoid™100

Destructor™ Egg1000

Stun Destructor™1000

In each round:

Take first Crystal to starcruiser100

Second Crystal200

Third Crystal300

and so on!

Multiply!

Multiply each of the above scores by the number of the round you're playing.

Bonus Points.

Each time you complete a round, you earn Bonus Points: multiply the number of Crystals you took to the starcruiser by 1000 points. For example, if you gathered 10 Crystals, you earn 10,000 Bonus Points at the end of the round!

Bonus Ram-cars.

If you earn 20,000 points, you win one bonus Ram-car. From that point on, you earn one bonus Ram-car for each additional 40,000 points earned, up to a total maximum of five bonus Ram-cars.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet will provide the basic information you need to get started playing DESTROYER™, but it is only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features that make DESTROYER™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!

SPIELBESCHREIBUNG

Dein Sternenkreuzer landet in der feindlichen Stadt von Araknid™, um wertvolle Kristalle zu sammeln, die auf der Erde dringend gebraucht werden. Deine Hilfe: das mächtige Rammfahrzeug. Benutze Dein Rammfahrzeug, um gegen Krystaloids™ zu stoßen, und diese zu wertvollen Kristallen werden zu lassen!. Aber achte auf den bösen Destructor™ und die tödlichen Insektoids™, Beschützer der Krystaloids™! Kannst Du die kostbaren, juwelenähnlichen Kristalle sammeln und nach Hause fliegen?

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

ACHTE DARAUF, DASS DIE CONSOLE ODER ADAM™ AUSGESCHALTET IST – EIN/AUS-SCHALTER AUF "OFF" – BEVOR DU EINE CASSETTE EINSETZT ODER AUSWECHSELST

Das Titelbild erscheint auf Deinem Bildschirm. Warte, bis die Wahltafel erscheint, und benutze dann die Zahlentastatur, um den gewünschten Schwierigkeitsgrad zu wählen:

- Skill 1** ist für Anfänger. Du bekommst fünf Rammfahrzeuge als Überlebenshilfe.
- Skill 2** ist nicht ganz so leicht. Du hast gefährlichere Gegner und nur vier Rammfahrzeuge.
- Skill 3** bietet Dir ein professionelles Arcade-Spiel auf Deinem Bildschirm zu Hause. Du bekommst vier Rammfahrzeuge, um gegen die gewissenlosen Insektoids™ zu kämpfen.
- Skill 4** ist die größte Herausforderung. Wie lange werden Deine vier Rammfahrzeuge das aushalten können?

Um den gewünschten Schwierigkeitsgrad zu wählen, drücke die entsprechende Zahlentaste.

Vernichte die Insektoids™!

Dein Sternenkreuzer befindet sich Millionen von Lichtjahren von zu Hause entfernt auf der Suche nach wertvollen Kristallen in Araknid™, einer Stadt auf dem Planeten Arthros. Es ist Dein Ziel, Kristalle zu sammeln und sie zur Erde zurückzubringen. Du hast viele Möglichkeiten. Ramme Krystaloids™. Der Aufprall verursacht eine Kettenreaktion, die sie Kristalle bilden läßt.

Stöße oder feuere Kristalle auf Insektoids™, um ihre tödliche Wirkung zu entkräften. Feuere Kristalle auf den tödlichen Destructor™, um ihn vorübergehend außer Gefecht zu setzen. Nimm' dann schnell die Kristalle mit zu Deinem Sternenkreuzer, um sie in Sicherheit zu bringen! Benutze das Ausbaumodul Nr. 2 von Coleco, um das gepanzerte Rammfahrzeug durch das Labyrinth von Araknid™ zu steuern. Suche die Krystaloid™-Insekten. Ramme sie, um Kristalle zu bilden, und schiebe dann die Kristalle zum Sternenkreuzer. Achte auf die Insektoids™. Wenn sie Dein Rammfahrzeug erwischen, fressen sie es auf! Bleibe wachsam. Wenn der Destructor™, der gewissenlose Führer der Insektoids™ erscheint, ist Dein Leben in Gefahr! Der Destructor™ verfolgt Dein Rammfahrzeug bis zum Stadtrand.

Die Straße ist gestopft voll von räuberischen Insektoids™. Sie können vernichtet werden, aber der Destructor™ kommt immer noch! Zum Schluß heißt es entweder Du oder der Destructor™. Wer wird gewinnen?

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN

Baue das Ausbaumodul Nr. 2 so auf, wie es in der Bedienungsanleitung gezeigt wird. Schließe das Modul an Fach 1 der Coleco-Vision®-Console oder an ADAM™ an. Schließe eine Bedienungseinheit an Fach 2 an. Schalte das Gerät ein (ON)



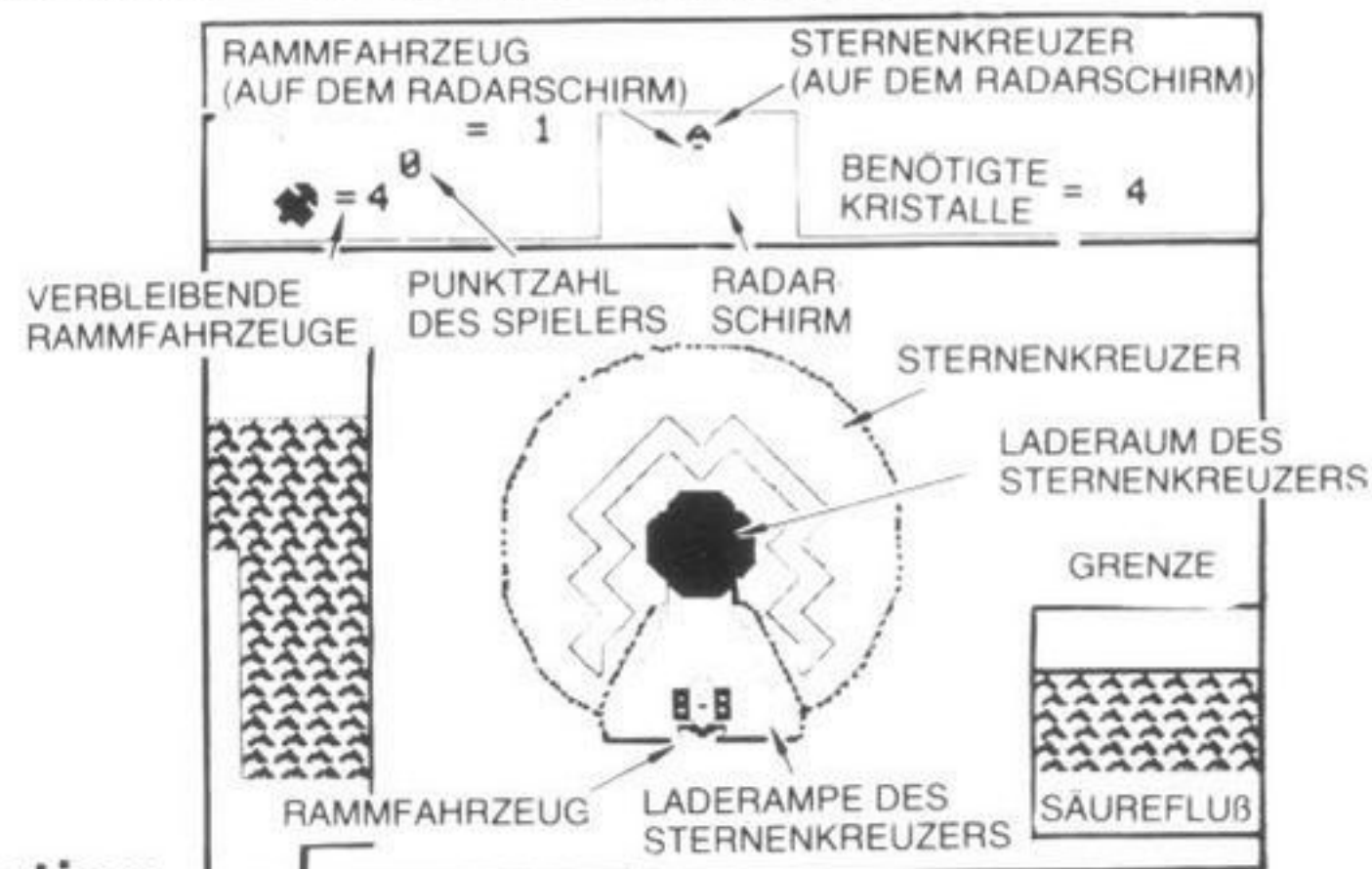
- 1. Tastatur:** Vor dem Spiel kannst Du durch Drücken einer der Zahlentasten 1-4 den gewünschten Schwierigkeitsgrad wählen. Während des Spiels drücke irgendeine der **Zahlentasten**, um den Kristall abzufeuern, den das Rammfahrzeug schiebt.
- 2. Lenkrad:** Das Lenkrad lenkt Dein Fahrzeug wie ein richtiges Auto lenkrad. Drehe das Rad im Uhrzeigersinn, um das Rammfahrzeug nach rechts zu wenden. Drehe das Rad gegen den Uhrzeigersinn, um das Fahrzeug nach links zu wenden.

3. **Steuerknüppel:** Drücke den Steuerknüppel nach oben (weg von Dir), um den Vorwärtsgang des Rammfahrzeuges einzulegen. Drücke den Steuerknüppel nach unten (zu Dir), um den Rückwärtsgang des Rammfahrzeuges einzulegen. So wird auch ein Kristall, den Du schiebst, freigegeben. Wenn Du den Steuerknüppel in eine andere Richtung drückst, passiert nichts.
 4. **Gaspedal:** Drücke das Gaspedal, um die Geschwindigkeit des Rammfahrzeuges zu erhöhen. Laß das Gaspedal los, um zum Stand zu kommen.
- BEACHT:** Bei Destructor™ werden die Aktionsknöpfe nicht benutzt.

SO WIRD GESPIELT

Ab durch die Mitte!

Dein Rammfahrzeug steht auf der Rampe des Sternenkreuzers, bereit, wertvolle Kristalle für die Erde zu sammeln. Du beginnst jede Runde im Vorwärtsgang. Drücke das Gaspedal, um das Rammfahrzeug von der Rampe und zu seiner Sammelfahrt zu bewegen!



Kristallisation

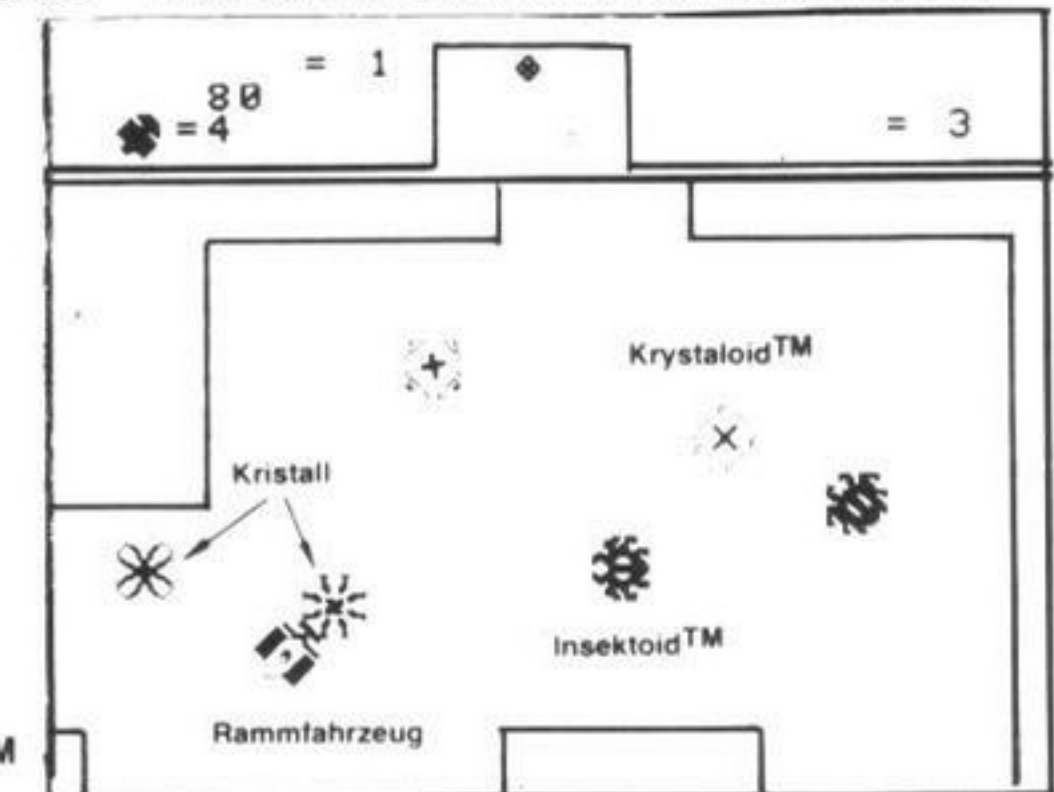
Die "Benötigte Kristalle"-Anzeige zeigt Dir, wieviele Kristalle Du zum Sternenkreuzer mitnehmen mußt. Bei höheren Schwierigkeitsgraden mußt Du mehr Kristalle sammeln als bei niedrigen. Je mehr Aufgaben Du in einem bestimmten Schwierigkeitsgrad erfolgreich beendet hast, desto mehr Kristalle mußt Du im Laufe des Spieles sammeln. Fahre lieber durch das Labyrinth von Araknid™, um die Kristalle zu suchen!

Achte auf die Straße

Das Rammfahrzeug ist eine stabile Maschine. Es kann gegen die Grenze oder den Sternenkreuzer ohne den geringsten Schaden stoßen. Aber der Säurefluß von Arthros ist eine ganz andere Geschichte. Wenn das Rammfahrzeug von der Straße abkommt und in den Fluß fährt, versinkt es und löst sich auf.

Gefahr

Zuerst scheinen die Straßen von Araknid™ leer zu sein, sogar sicher. Schau auf den Radarschirm. Es scheint nichts Bedrohliches da zu sein, aber traue der Ruhe nicht. Jeden Moment können Insektoids™ angreifen. Achtung! Die Insektoids™ fressen Metall und Kunststoff. Sie fressen Rammfahrzeuge!



Knack' ein Krystalloid™

Wo sind die Kristalle? Sie befinden sich innerhalb der Krystalloids™. Ramm' eins, und der Aufprall verursacht eine Kettenreaktion, die einen Kristall bilden läßt. Fahre Dein Rammfahrzeug gegen den Kristall, um ihn packen zu können. Schiebe jetzt Deinen Preis zum Sternenkreuzer.

Denke daran, daß Du einen Kristall nicht ziehen kannst. Rückwärtsfahren läßt ihn wieder frei. Du kannst einen Kristall auf einmal schieben, während Du nach vorne fährst oder wendest.

VORSICHT: Säure und Kristalle lassen sich nicht mischen! Wenn ein Kristall den Säurefluß berührt, löst er sich auf. Also gib' acht, daß Du Deine wertvolle Fracht nicht verlierst!

Mehr ist weniger

Jeder Stadtteil hat eine bestimmte Anzahl von Krystalloids™ darin, die dort umherwandern. Du mußt nicht immer Gruppen von Krystalloids™ um Dich haben.

Wenn Du Krystalloids™ so rammst, daß sie Kristalle freigeben, geben sie anderen Krystalloids™ ein Warnsignal. Je mehr Krystalloids™ Du rammst, desto weniger tauchen auf, um Deine Beute zu werden. Was

kannst Du tun? Du mußt sie in anderen Stadtteilen von Araknid™ suchen. Aber was auch immer Du tust, ergreife einen naheliegenden Kristall und schiebe ihn zu Deinem Sternenkreuzer. Es ist keine Zeit zu verlieren!

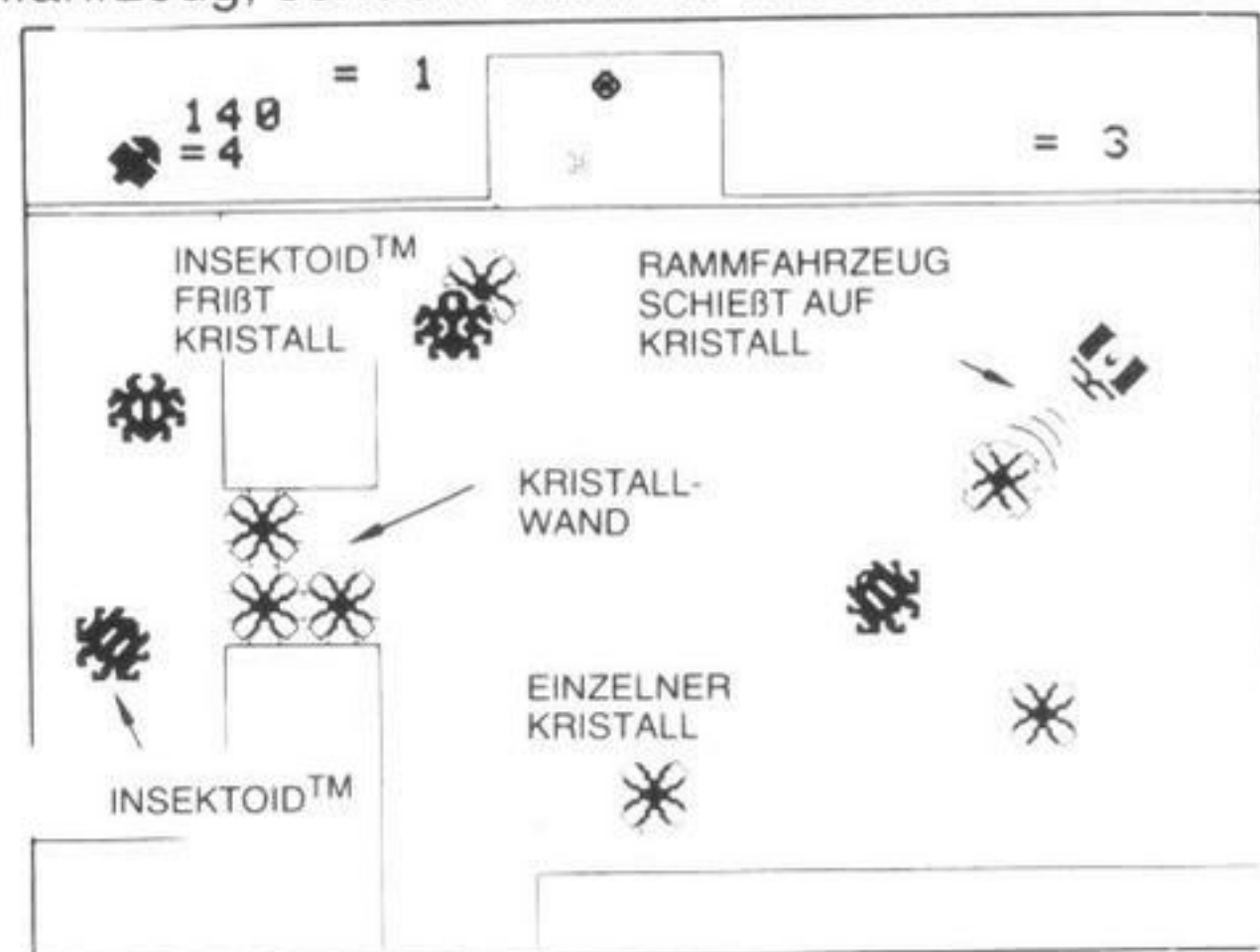
Die Rampe hinauf

Wenn Du beim Sternenkreuzer bist, schiebe den Kristall die Rampe hinauf. Wenn der Kristall den Laderaum erreicht, fällt er hinein und läßt Dich frei für eine neue Fahrt durch das Labyrinth, auf der Suche nach noch mehr Krystaloids™.

Der Kampf gegen die Insektoids™

Insektoids™ scharen sich um Dein Fahrzeug. Un jetzt? Ramme mehr Krystaloids™ und baue eine Wand von Kristallen, um den Feind vorübergehend von Dir fernzuhalten. Die Insektoids™ können Kristalle nicht bewegen, aber sie können um sie herum manövrieren.

Ein Hinweis: Räuberische Insektoids™ fressen gerne einzelne Kristalle – die, die allein stehen. Und manchmal fresse sie gerne Kristalle, die andere berühren – die, die Kristall-Wände bilden. Aber meistens wenden sie sich von den Wänden ab. Die Kristall-Wände können nicht nur Dein Rammfahrzeug, sondern auch die Kristalle selbst beschützen!



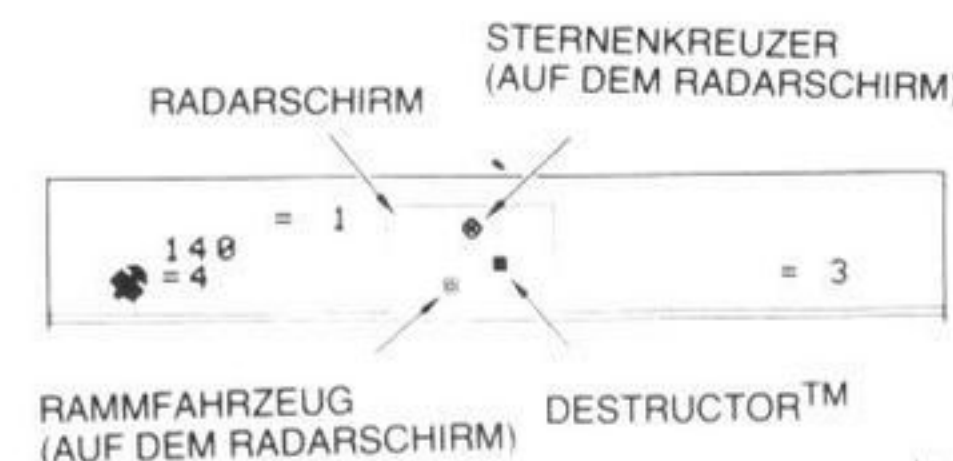
Feuer!

Kristalle haben viele Nutzen. Die energiegeladenen (blinkenden) Kristalle, die vom Rammfahrzeug geschoben werden, sind tödlich für Insektoids™. Wenn ein Insektoid™ einen energiegeladenen Kristall berührt, werden die Insektoids™ **und** der wertvolle Kristall in einer Explosion vernichtet. Ein kleiner Preis für Dein Überleben!

Dein Rammfahrzeug hat zwei Angriffsmöglichkeiten. Du kannst einen energiegeladenen Kristall gegen ein Insektoid™ rammen oder auf den Kristall schießen. Zum schießen, ziele das Rammfahrzeug auf das Insektoid™ und drücke eine Zahlentaste, um den Kristall abzufeuern. Wenn der Kristall trifft, werden beide vernichtet.

Ihr Auftritt, Destructor™!

Gerade, wenn Du Dich in dieser außerirdischen Welt zurechtgefunden hast, erscheint der Destructor™. Jetzt ist Dir klar, daß der König Deiner Feinde gekommen ist. Du siehst den Destructor™ zum ersten Mal, wenn er als schwarzes Quadrat auf dem Radarschirm Deines Rammfahrzeuges erscheint. Er beschneffelt die Straßen von Araknid™, auf der Suche nach Dir. Der Destructor™ hält an, um Kristalle zu fressen, während er sich durch das Labyrinth von Araknid™ bewegt – sogar wenn er außer Sichtweite ist, kannst Du ihn kauen hören.



Destructor™ im Anmarsch!

Der Destructor™ taucht bald auf. Er ist im Anmarsch, und Du brauchst Schutz. Baue schnell Kristall-Wände. Diese Wände halten den Destructor™ kurz auf und gegen Dir die Chance, noch einen Kristall zu ergreifen und ihn zum Sternenkreuzer zu schieben!

Der Destructor™ kann nie vernichtet werden und verfolgt Dich weiter. Jetzt kannst Du clever sein. Wenn Du den Destructor™ mit einem energiegeladenen Kristall rammt, hört er auf zu fressen. Aber wenn Du einen Kristall darauf feuert, bleibt der Destructor™ stehen und ist kurz außer Gefecht. Du hast noch einen Kristall für Dein Überleben geopfert. Benutze weise Deine wertvolle Zeit.

Destructor™-Eier

Siehst Du das harmlos aussehende, gelb-schwarze Ding, das bewegungslos auf der Straße liegt? Es ist ein Destructor™-Ei. Fahr' vorbei, wenn es sein muß, aber sei vorsichtig!

Manchmal schlüpft ein neuer Destructor™ aus dem Ei, um Dich zu verfolgen. Vielleicht sollst Du lieber einen Kristall darauf abfeuern, um sicher zu gehen. Die Sache ist dann erledigt – vorübergehend zumindest.

Verschwunden!

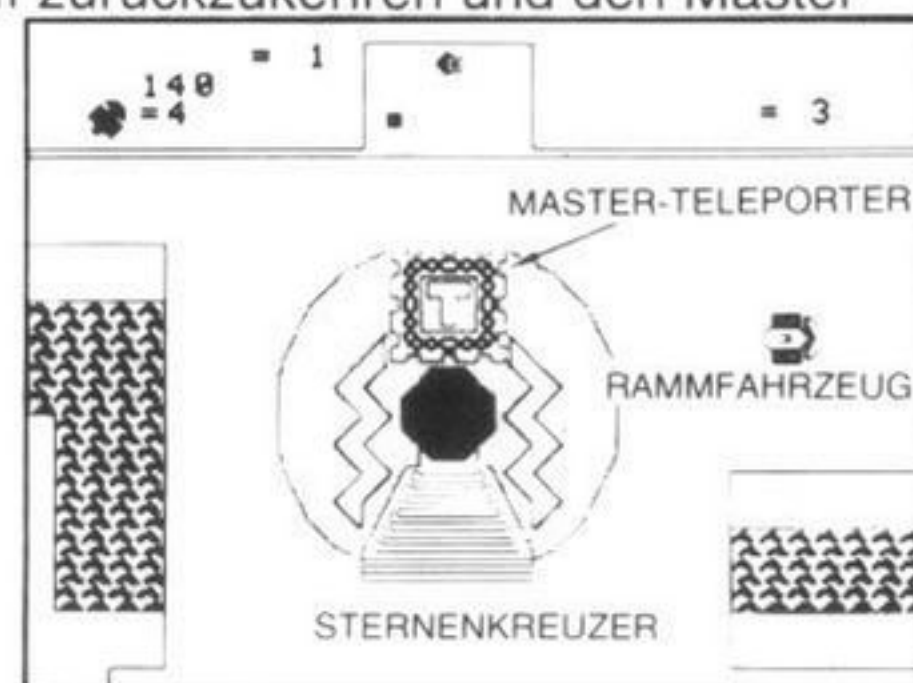
Dein Rammfahrzeug ist in der Falle: Die Insektoids™ kommen näher. Der Destructor™ sitzt Dir im Nacken, und Dein Sternenkreuzer ist auf

der anderen Seite von Araknid™. Was kannst Du tun? Wie kannst Du entkommen? Fahre schnell in der Stadt herum, um einen Teleporter zu finden, damit Du zum Schiff zurückkehren kannst. Fahre in den Fern-Teleporter. Kurz danach erscheint das Rammfahrzeug im Master-Teleporter auf dem Sternenkreuzer. Vorübergehend bist Du sicher vor den Insektoid™-Feinden.



Jedes Mal, wenn Du einen Fern-Teleporter benutzt, wirst Du zum Sternenkreuzer teleportiert. Wenn Du wieder in den Master-Teleporter hineinfährst, kehrst Du immer zu dem Fern-Teleporter zurück, aus dem Du ursprünglich gekommen bist.

Wenn Du eine neue Runde beginnst, oder wenn Dein Rammfahrzeug von einem Feind gefressen wird und Du die gleiche Runde wieder beginnst, wird der Master-Teleporter deaktiviert. Du mußt einen Fern-Teleporter benutzen, um zum Schiff zurückzukehren und den Master Teleporter zu aktivieren.



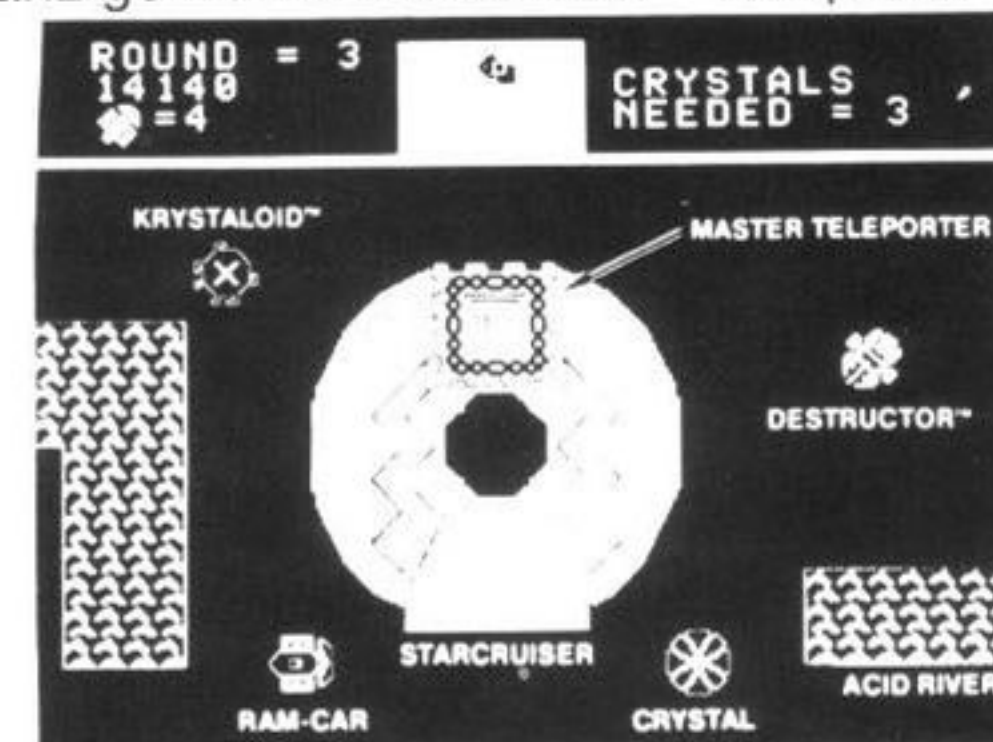
Übrigens, wenn Dein Rammfahrzeug einen Kristall in einen Teleporter schiebt, kehren das Rammfahrzeug und der Kristall zum Master-Teleporter des Sternenkreuzers zurück. Fahre um das Schiff herum und die Rampe hinauf, und schiebe dann den Kristall in den Schiffsladeraum. In Sicherheit!

Der letzte Kristall

Die "Benötigte Kristalle"-Anzeige zeigt an, daß nur noch ein Kristall zu holen ist. Dein Rammfahrzeug schiebt diesen letzten Kristall in den Sternenkreuzer, und Deine erste Aufgabe ist beendet. Schnalle Dich an – der Sternenkreuzer ist fertig zum Abflug zur Erde!

Deine zweite Chance

Wenn Du Deine erste Fahrt auf Araknid™ überlebt hast, kehrst Du von der Erde zurück, um in der Umgebung einer verwandelten Stadt zu landen. Was ist diesmal anders? Die Straßenverbindungen können sich geändert haben. Vielleicht überqueren die Brücken die Kanäle nicht mehr. Die Teleporter befinden sich in anderen Stadtteilen. Und die Bewohner von Araknid™ sind aufgebracht. Du mußt jetzt gegen noch mehr Insektoids™ und einen ganz gemeinen Destructor™ kämpfen.



Gib' acht bei Nacht

Je nach Schwierigkeitsgrad könnte Deine nächste Runde bei Nacht stattfinden. Leider wirst Du nicht alles sehen können, was Du am Tage gesehen hast. Aber einige Dinge können identifiziert werden. Du kannst den Säurefluß sehen. Und Du kannst die wandernden Krystalloids™ gut genug sehen. Sogar der Destructor™ kann von Dir gesichtet werden. Und Insektoids™? Sie können in der Dunkelheit herumschleichen, um Dir Fallen zu stellen!

Hilfe in der Dunkelheit

Es gibt einige Dinge, die Dir in der Dunkelheit helfen können. Nach wie vor weisen Geräusche natürlich auf Aktivität hin. Und das Tageslicht leuchtet kurz auf, wenn Dein Rammfahrzeug mit einem Krystalloid™, einer Grenze oder dem Sternenkreuzer zusammenstößt, einen Kristall abfeuert oder teleportiert. Jetzt hast Du eine Chance, schnell um Dich zu schauen, um Dich zu orientieren. Und – was Dir auch hilft – die Insektoids™ glühen vor Aufregung, wenn Sie in Deine Nähe kommen.

Aber Deine Probleme bei Nacht sind die gleichen wie am Tag. Sammle Kristalle so schnell wie möglich weiter. Und vergiß' nicht, daß Du auf der Rampe des Sternenkreuzers sicher bist!

Aushorchen

Deine Ohren sind genauso wichtig wie Deine Augen. Lerne die Geräusche kennen, die Du hörst. Am Tag oder bei Nacht warnen sie Dich vor Gefahr, helfen Dir, am Ball zu bleiben und unterstützen Deine Aktio-

nen. Zum Beispiel wenn Du einen Kristall schiebst, ist er "mit Energie geladen" und gibt einen "pulsierenden" Ton von sich. Das ist gut. Aber wenn Du einen Warnton hörst, heißt das, daß der Destructor™ in der Nähe ist. Und das ist schlecht! Es gibt andere Geräusche, auf die Du achten solltest, aber Du wirst sie bald genug hören.

Aushorchen

Deine Ohren sind genauso wichtig wie Deine Augen. Lerne die Geräusche kennen, die Du hörst. Am Tag oder bei Nacht warnen sie Dich vor Gefahr, helfen Dir, am Ball zu bleiben und unterstützen Deine Aktionen. Zum Beispiel wenn Du einen Kristall schiebst, ist er "mit Energie geladen" und gibt einen "pulsierenden" Ton von sich. Das ist gut. Aber wenn Du einen Warnton hörst, heißt das, daß der Destructor™ in der Nähe ist. Und das ist schlecht! Es gibt andere Geräusche, auf die Du achten solltest, aber Du wirst sie bald genug hören.

Runde um Runde

Wenn Du Deine Abenteuer bei Nacht überlebst, warten noch mehr auf Dich. Je weiter Du es schaffst, desto schwieriger wird die Aufgabe. Dein Auftrag ist zu Ende, wenn Du Dein letztes Rammfahrzeug verloren hast.

Neubeginn

Drücke ★ am Ende eines Spiels, um das gleiche DESTRUCTOR™-Spiel zu wiederholen. Drücke #, und die Wahltabelle erscheint wieder.

Reset.

Wenn Du den "Reset"-Schalter drückst, ist das Spiel zu Ende und das Titelbild erscheint. Der "Reset"-Schalter kann eingesetzt werden, um ein neues Spiel zu beginnen oder auch bei einer Fehlfunktion.

PUNKTE

AKTION	PUNKTE
Krystaloid™	20
Mit einem Kristall zerstört:	
Insektoid™	100
Destructor™	1.000
Destructor™ außer Gefecht gesetzt	1.000
In jeder Runde:	
Erster Kristall zum Sternenkreuzer gebracht	100
Zweiter Kristall	200
Dritter Kristall	300
	u.s.w.!

Multiplizieren!

Multipliziere jede der obigen Punktzahlen mit der Rundenzahl, die Du spielst.

Bonus-Punkte

Jedes Mal, wenn Du eine Runde beendet hast: Multipliziere die Anzahl von Kristallen, die Du zum Sternenkreuzer gebracht hast, mit 1.000 Punkten. Zum Beispiel, wenn Du 10 Kristalle gesammelt hast, bekommst Du 10.000 Bonus-Punkte am Ende der Runde.

Bonus-Rammfahrzeuge

Wenn Du 20.000 Punkte erreicht hast, bekommst Du ein Bonus-Rammfahrzeug. Ab dem Zeitpunkt bekommst Du ein Bonus-Rammfahrzeug für jeweils zusätzliche 40.000 Punkte, bis zu einer maximalen Gesamtpunktzahl von fünf Bonus-Rammfahrzeugen.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um DESTRUCTOR™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Besonderheiten stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!

LE JEU

Votre vaisseau spatial vient de se poser dans la cité ennemie d'Araknid™. Votre mission est de rapporter les cristaux dont la Terre manque désespérément. Vous êtes équipé d'un formidable bulldozer avec laquelle vous foncez sur les Krystalloïdes™, la collision les transformant en précieux cristaux! Mais attention au sinistre Destructeur et aux Insektoïdes™ mortels, gardiens des Krystalloïdes™. Ramasser les cristaux, bijoux inestimables, et vous en retourner sur la Terre, tel est le défi qui vous est lancé.

PREPARATION DU JEU

Assurez-vous que votre console de jeu CBS-ColecoVision™ ou votre Chaîne Micro-Informatique Adam™ est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

Choisissez votre force de combat!

Le titre apparaît sur votre récepteur. A l'apparition des options, utilisez les touches de contrôle pour déterminer votre force de jeu.

Force 1: Destinée aux utilisateurs débutants; votre survie repose sur 5 bulldozers.

Force 2: Moins facile. Vous n'avez que 4 bulldozers pour défier des ennemis plus acharnés.

Force 3: Vous offre une capacité d'action quasi-professionnelle: 4 bulldozers face aux impitoyables Insektoïdes™.

Force 4: Constitue l'ultime défi. Seuls les meilleurs vaincront!

Il suffit de déterminer votre force et d'appuyer sur la touche correspondante.

Detruisez les insektoïdes!

Parti à la recherche des précieux cristaux sur Araknid™, ville de la planète Arthos, votre vaisseau spatial se trouve à des millions d'années lumière de la Terre. Votre mission est de ramasser des cristaux et de les ramener sur Terre. Vous pouvez procéder de diverses façons: forcer sur les Krystalloïdes™, par exemple. La collision entraîne une réaction en chaîne, les transformant en cristaux. Pour stopper leur avance impitoyable, provoquez une collision entre les cristaux et les Insektoïdes™, ou tirez des cristaux sur eux. Servez-vous des cristaux pour tirer sur le fatal Destructeur afin de le mettre momentanément hors d'état de nuire. Emmenez rapidement les cristaux sur votre vaisseau spatial pour les mettre en sécurité!

Le Module de Pilotage™ vous aide à diriger votre bulldozer blindé dans le dédale d'Araknid™. Repérez les insectes Krystalloïdes™; transformez-les en cristaux et poussez-les vers le vaisseau spatial. Attention! Méfiez-vous des Insektoïdes™ qui veulent votre perte! Le Destructeur dépiste votre bulldozer et le poursuit jusqu'au finfond de la ville.

La voie est parsemée d'embûches! Vous pouvez éliminer les Insektoïdes™, mais le Destructeur revient toujours à la charge! A la fin, vous êtes seul, face à lui. Qui va l'emporter?

UTILISATION DES DISPOSITIFS DE CONTROLE

Assemblez votre Module de Pilotage™ en suivant les directives de votre fiche technique, branchez-le à la prise 1 (port 1 de la console CBS ColecoVision™ ou ADAM™). Branchez votre boîtier à la prise 2.



1. Touches clavier: avant de commencer, sélectionnez votre force de jeu parmi les options de 1 à 4.

Au cours du jeu appuyez sur n'importe quelle touche pour lancer les cristaux poussés par le bulldozer.

2. Le volant: utilise comme celui d'une voiture et sert à diriger votre bulldozer dans le sens des aiguilles d'une montre pour aller à droite, dans le sens contraire pour tourner à gauche.



3. Levier de contrôle: Comme un levier de vitesse, appuyez vers l'avant pour la marche avant de votre engin, appuyez vers vous pour la marche arrière. Cette fonction libère également le cristal que vous poussez. Inutile d'effectuer des manœuvres dans d'autres directions.

4. Pédale: pour accélérer ou réduire la vitesse du bulldozer, appuyez ou levez le pied.

IMPORTANT: Les touches situées sur le côté ne s'utilisent pas dans le programme Destructeur.

COMMENT JOUER

Foncez!

Sur la rampe de débarquement du vaisseau spatial, votre pelleteuse est prête à partir à la recherche des cristaux destinés à la Terre. Chaque tour commence en marche avant. Appuyez sur la pédale pour faire descendre le bulldozer et c'est parti pour l'opération de ramassage!

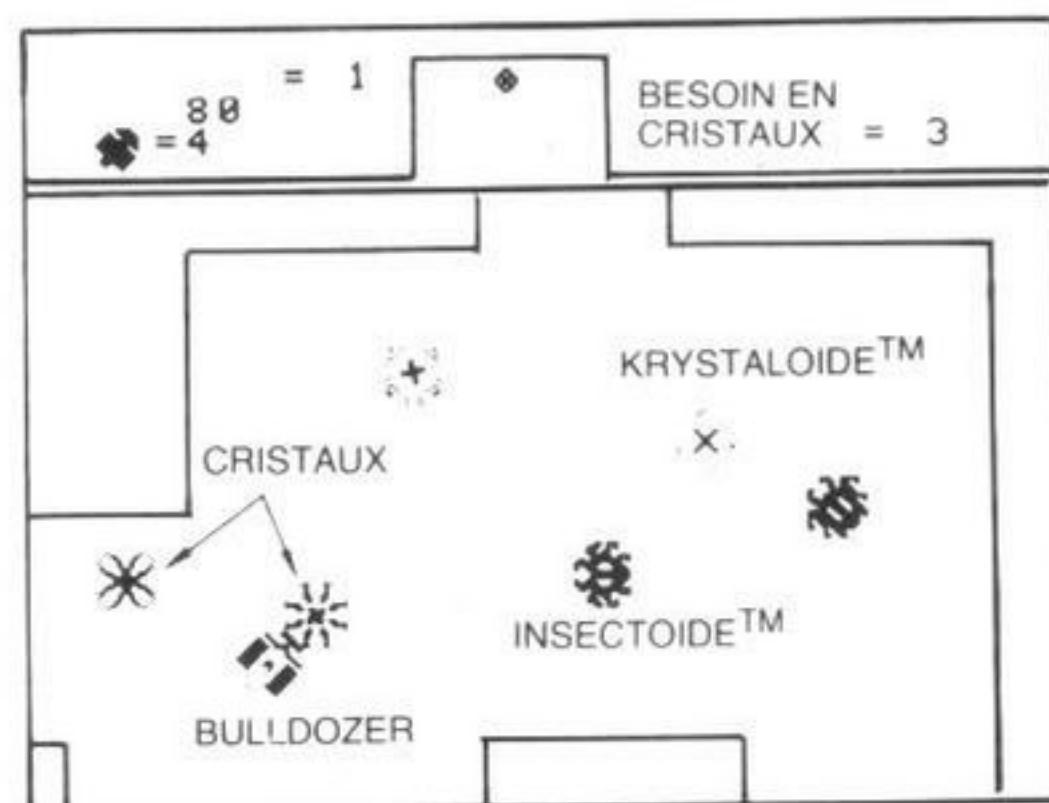
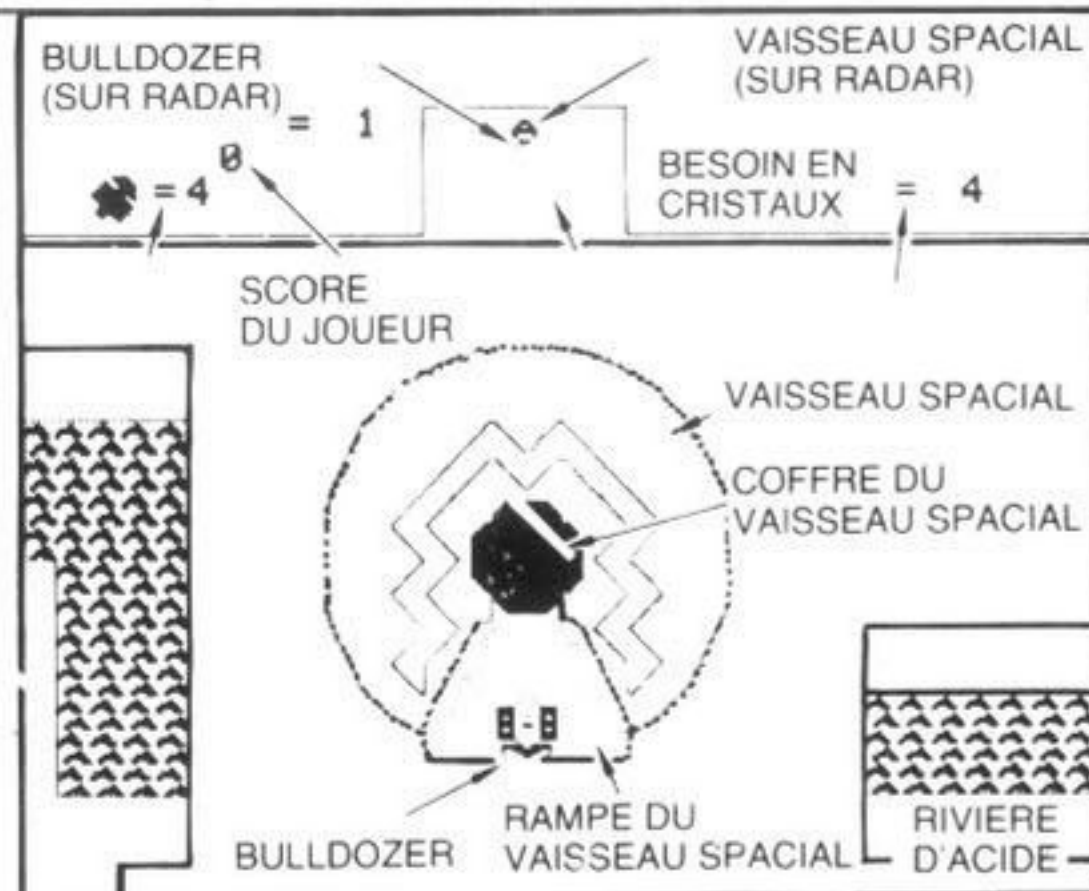
Cristallisation

Le nombre de cristaux que vous êtes chargé de ramener au vaisseau spatial est indiqué en haut à droite de votre écran. Votre mission est de rapporter un certain nombre de cristaux à collecter selon la force du jeu choisie. Vite, frayez-vous un chemin dans le labyrinthe d'Araknid™ et cherchez les fameux cristaux.

Ouvrez l'œil sur la route!

Le bull est un engin solide. Il peut sans aucun dommage cogner les bords de la route ou le vaisseau spatial. Mais attention à la rivière d'acide, car si le bulldozer y tombe, il s'y désintègre.

Au départ, les rues d'Araknid™ semblent vides de toutes menaces. Méfiez-vous de ce calme apparent. Des Insektoïdes™ peuvent se lancer à l'attaque à n'importe quel moment. Attention: les Insektoïdes™ dévorent le métal et les synthétiques. Les bulldozers même blindés ne sont pour eux qu'une friandise!



Tamponnez un Krystaloïde™

Où sont les cristaux? A l'intérieur des Krystaloïdes™! Avec le bulldozer, tamponnez-en un; la collision entraîne une réaction chimique transformant le Krystaloïde™ en cristal. Approchez-vous de lui pour le saisir... Poussez ensuite votre prise vers le vaisseau spatial.

N'oubliez pas: vous ne pouvez pas tirer un cristal en marche arrière. Si vous manœuvrez ainsi vous le perdrez! Vous ne pouvez pousser qu'un cristal à la fois, en marche avant ou en effectuant des rotations.

Précaution d'usage: l'acide et les cristaux ne font pas bon ménage. Si d'aventure un cristal entrerait en contact avec la rivière d'acide, il se désintégrerait. Faites attention de ne pas perdre votre précieuse cargaison!

Qui peut le plus peut le moins

Le nombre de Krystaloïdes™ hantant les rues d'Araknid™ est déterminé par secteur.

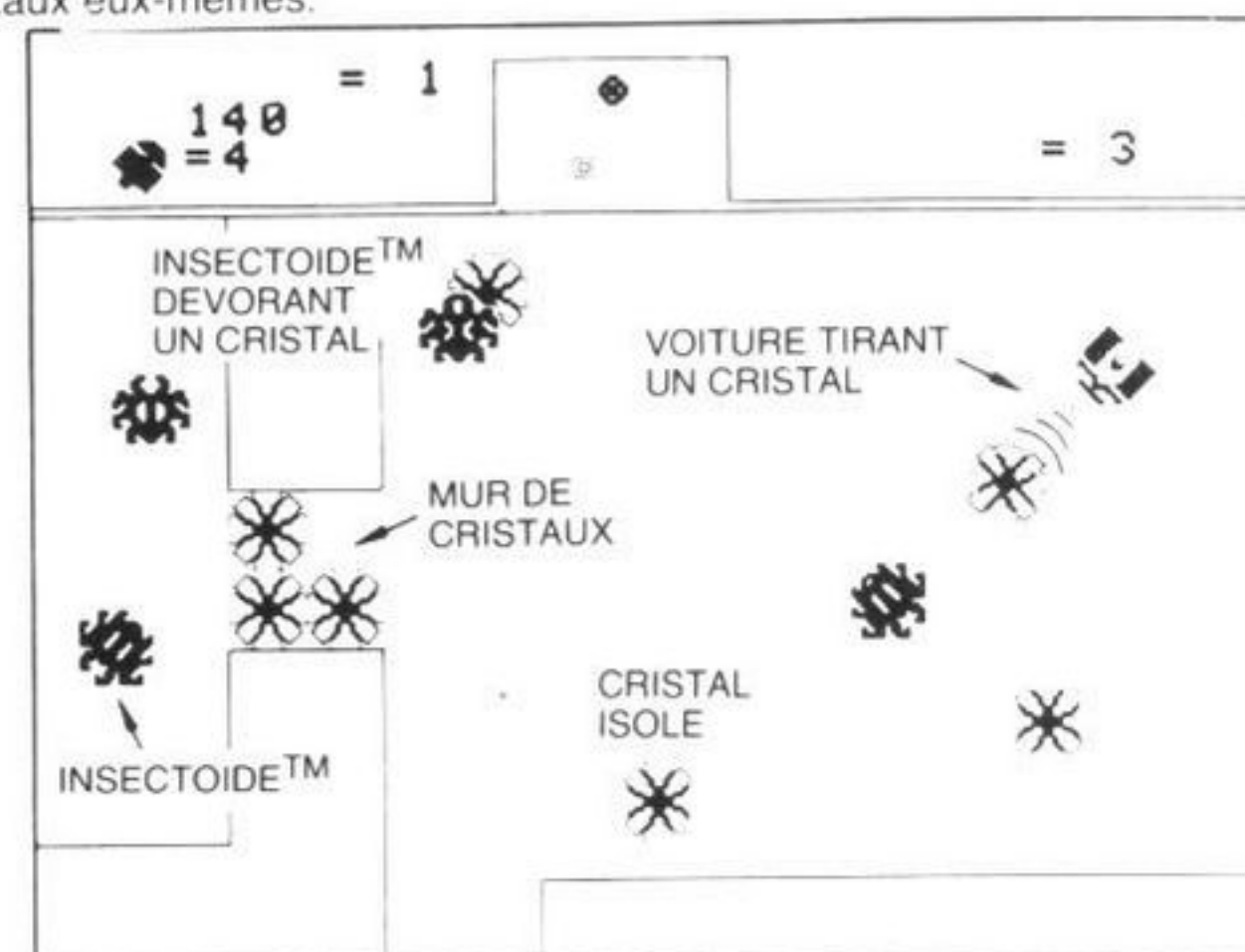
Vous ne serez pas toujours entouré d'une armada de Krystaloïdes™, il faudra donc les chercher dans les dédales de rues. En effet, au fur et à mesure de votre avancée, les Krystaloïdes™ semblent émettre des signaux de danger. Que faire? Vous devez partir à leur recherche et vous aventurer dans d'autres secteurs d'Araknid™. De toute manière, récoltez le plus possible de Cristaux et portez-les au vaisseau. Il n'y a pas de temps à perdre!

Sur la rampe

A votre arrivée au vaisseau spatial, poussez le cristal en haut de la rampe, et faites-le disparaître dans le trou noir de télétransportation. D'autres Krystaloïdes™ vous attendent; vous voici prêt à partir dans la cité d'Araknid™?

Combattre les Insektoïdes™

Votre "bull" blindé est assiégé. Que faire maintenant? Frappez d'autres Krystaloïdes™ et montez un mur de cristaux pour freiner temporairement l'ennemi. Les Insektoïdes™ ne peuvent pas faire bouger les cristaux, mais ils peuvent les contourner! Un petit conseil: Les Insektoïdes™ rapaces adorent manger des cristaux isolés. Ils aiment aussi manger les blocs de cristaux, ceux mis bout à bout pour former un mur par exemple. Mais, ils s'en détournent le plus souvent, et les murs de cristaux peuvent non seulement protéger votre véhicule, mais également les cristaux eux-mêmes.



La riposte

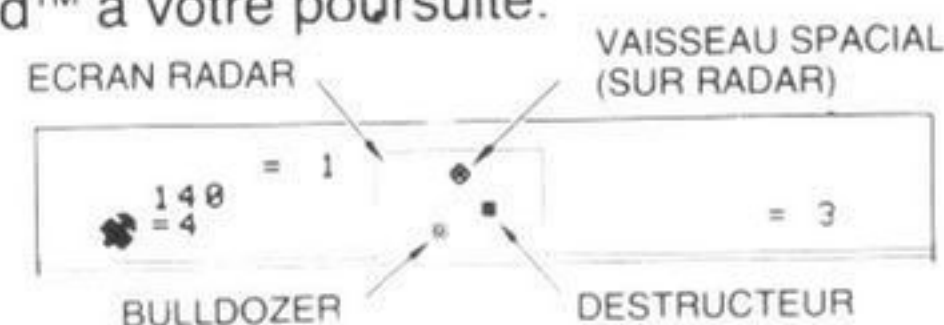
Les cristaux peuvent servir à beaucoup de choses. Poussés par le bulldozer, les cristaux chargés d'énergie (clignotants) sont des armes mortelles pour les Insektoïdes™. Un Insektoïde™ touche un cristal chargé d'énergie nucléaire et les deux sont éliminés, perdre un précieux cristal vaut mieux que perdre la vie!

Votre voiture possède deux dispositifs d'attaque. Vous pouvez provoquer une collision entre un cristal chargé d'énergie et un Insektoïde™, ou envoyer le cristal sur l'Insektoïde-cible™. Avec votre bulldozer, vissez et appuyez sur n'importe quelle touche du boîtier pour envoyer le cristal. Si celui-ci touche la cible, les deux se désintègrent.

Et voici le Destructeur!

A peine vous êtes-vous familiarisé avec ce monde hostile que le Destructeur fait son entrée. Vous voici en présence de l'ennemi suprême. Il apparaît d'abord sur l'écran radar, sous la forme d'un carré noir. Affamé, il sillonne les rues d'Araknid™ à votre poursuite.

Durant sa progression dans le labyrinthe, il s'arrête pour dévorer les cristaux. Même invisible, vous l'entendez mastiquer avec ses horribles mandibules.



Le destructeur est lâché

A peine les lieux repérés et votre travail mis en route, le voici! Il est déterminé et vous allez avoir besoin de protection. Montez vite une barrière de cristaux, ils vous servent à retarder son avance, profitez-en pour collecter d'autres cristaux!

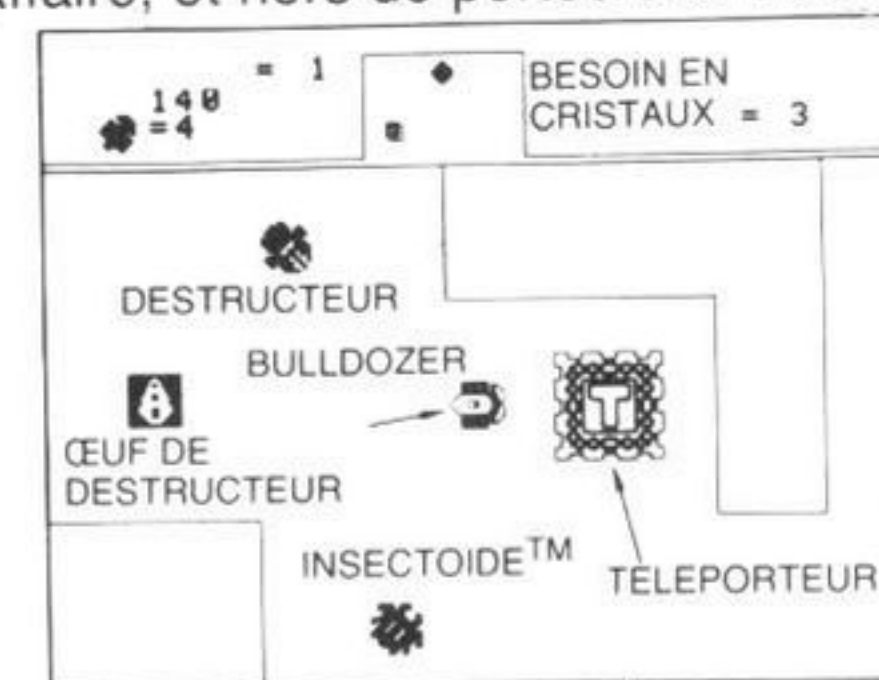
Vous ne pouvez pas détruire le Destructeur, et vous poursuivre est son but éternel. Mais jouez au plus fin! Heurtez-le avec un cristal chargé d'énergie, il cesse de dévorer vos prises. Tirez un cristal chargé d'énergie, il cesse de dévorer vos prises. Tirez un cristal et faites mouche, il arrête sa progression, étourdi pour quelques secondes. Vous avez sacrifié un autre cristal pour survivre. Le temps gagné est précieux, utilisez-le à bon escient.

Les œufs de Destructeur

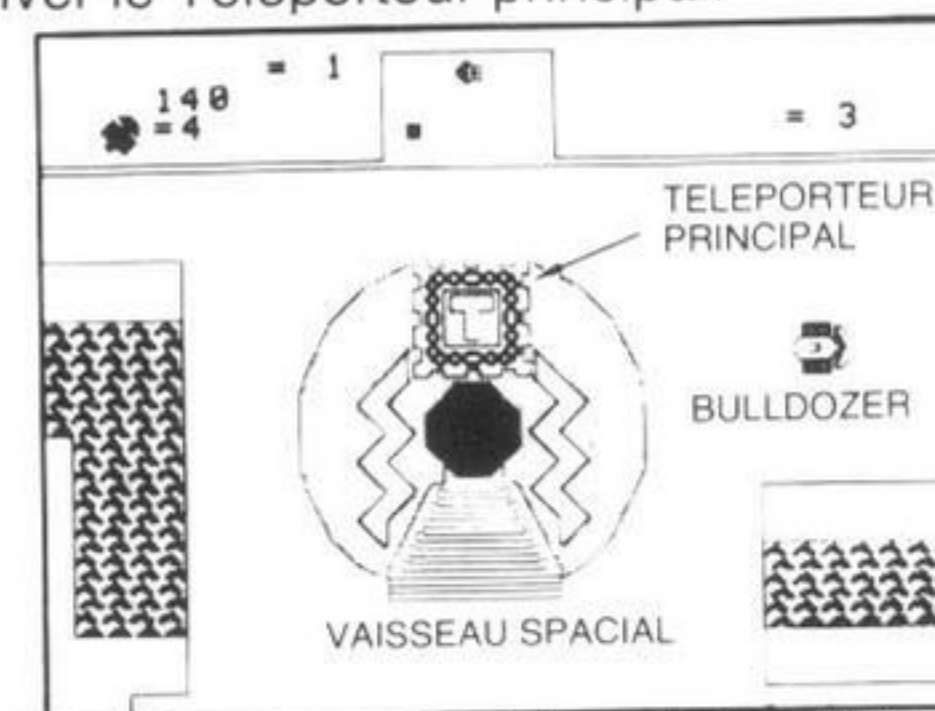
Apercevez-vous cette forme jaune et noire à l'air inoffensif immobile sur la route? C'est un œuf de Destructeur. S'il vous est impossible de faire autrement passez près de lui mais restez sur vos gardes. L'œuf donne parfois naissance à un nouveau Destructeur qui se lance votre poursuite! Pour plus de sécurité, tirez un cristal sur lui, ceci vous tranquilliser pendant quelques instants!

D'un lieu à l'autre en un clin d'œil

Encerclé d'Insektoïdes™, votre bulldozer est pris au piège de plus, votre vaisseau spatial est à l'autre bout d'Araknid™. Une seule solution: pénétrez dans le Téléporteur. Quelques secondes plus tard, votre bulldozer réapparaît à l'intérieur du vaisseau spatial. Vous êtes momentanément tiré d'affaire, et hors de portée des Insektoïdes ennemis!



A chaque utilisation d'un téléporteur, vous êtes transporté sur le vaisseau spatial. Le retour au Téléporteur principal se fait toujours sur celui utilisé au départ. Nouveau tour? Bulldozer dévoré? Repartez de plus belle, mais attention le Téléporteur principal est privé d'énergie. Vous devez alors utiliser un Téléporteur éloigné pour revenir au vaisseau spatial, et ré-activer le Téléporteur principal.



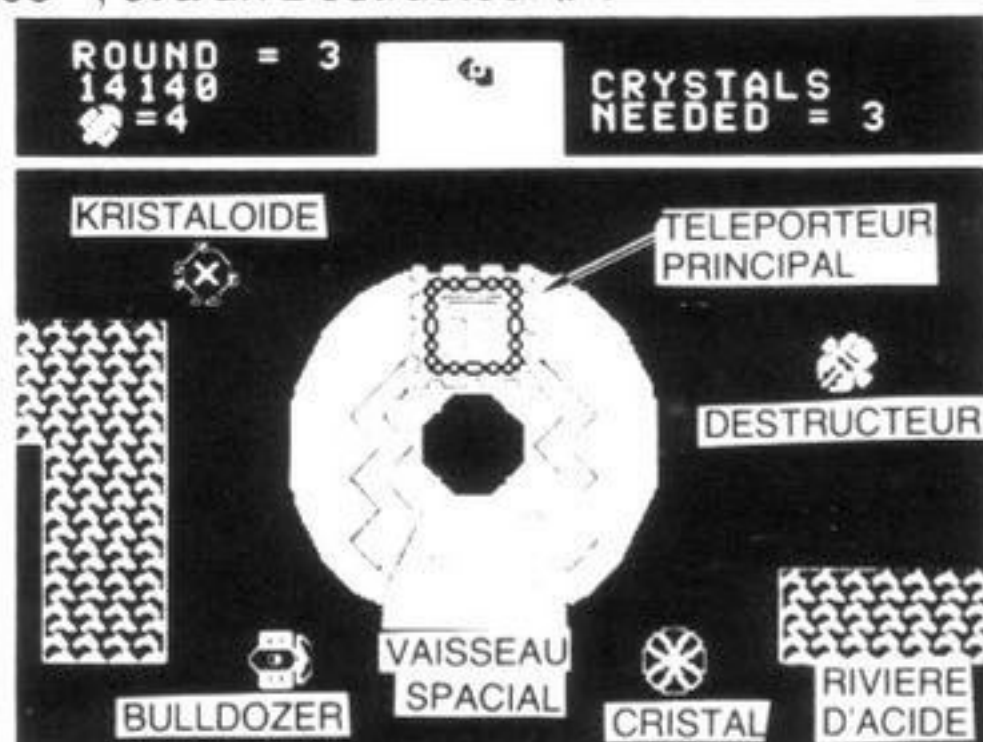
Votre bulldozer, poussant un cristal, heurte un téléporteur. Ces deux éléments retournent dans le Téléporteur principal du vaisseau spatial. Tournez autour de celui-ci, montez la rampe et poussez le cristal dans le trou noir du vaisseau sauvé!

Le dernier cristal

Si l'indicateur des besoins en cristaux affiche le chiffre 1, c'est qu'il ne vous reste plus qu'un seul cristal à ramasser. Votre bulldozer doit le pousser dans le vaisseau spatial: mission accomplie! Accrocher votre ceinture. Le vaisseau spatial est prêt à décoller. Direction: la Terre!

Seconde chance

Si vous avez survécu à votre première expédition sur Araknid™, vous y retournerez et retrouvez une cité transformée; les raccords des routes, par exemple, et de nouveaux ponts à la sécurité toute relative. Les Téléporteurs se situent dans d'autres secteurs, de plus, les résidents d'Araknid™ sont exaspérés. Vous devez faire face à un plus grand nombre d'Insektoïdes™, et à un Destructeur plus terrible encore.



Combat de nuit

Selon la force de jeu choisie, la prochaine mission peut se faire de nuit. Il vous sera impossible de tout repérer; vous pouvez toutefois identifier certains éléments, comme la rivière d'acide ou les Krystaloïdes™ rôtisseurs et, le Destructeur est en vue. Qu'en est-il des pistes? Désolé, il vous faudra vous frayer un chemin à l'aveuglette. Et les Insektoïdes™? N'y pensez plus! Il se dissimulent sournoisement dans le noir et vous tendent des pièges!

Du secours dans le noir

Certains éléments peuvent vous aider dans cet univers nocturne. Vous pouvez bien sûr vous repérer d'après les sons. Vous avez également un éclair de lumière quand votre bulldozer heurte un cristal, ou chaque fois qu'un Krystaloïde™ touche un bord, ou le vaisseau spatial. Profitez de l'occasion pour apprécier les alentours et vous orienter. Heureusement pour vous, les Insektoïdes™ poussent leurs cris étranges dès qu'ils s'approchent de vous. Mais de nuit comme de jour, le combat reste le même, ramassez des cristaux le plus rapidement possible. N'oubliez pas que vous n'êtes en sécurité que sur la rampe de votre vaisseau spatial!

Repérage des sons

Les oreilles sont aussi précieuses que les yeux, familiarisez vous avec les sons que vous percevez. De nuit comme de jour, ils vous avertissent du danger, vous maintiennent en alerte et vous permettent de renforcer votre position. Par exemple, lorsque vous poussez un cristal chargé d'énergie, il émet un son semblable à des pulsations. Tout va bien. Mais à l'audition du signal d'alarme, vous saurez que le Destructeur est proche! Attention, danger! Il existe d'autres signaux sonores mais vous devriez les entendre suffisamment tôt!

Et ainsi de suite

Revenez sain et sauf de votre mission de nuit et vous voilà en route pour d'autres aventures. Plus vous irez de l'avant, plus votre mission sera difficile. Vous aurez rempli votre contrat quand vous aurez perdu votre dernier bulldozer.

Recommencer

Appuyez sur ★ pour recommencer le jeu avec la même force. Pour revenir à l'écran de présentation des forces, appuyez sur #.

Retour

Pour arrêter le jeu et revenir à l'écran-titre, appuyez sur la touche "RESET", celle-ci vous permet à tout moment de commencer un nouveau jeu, et s'utilise également en cas d'erreurs.

SCORE

ACTION	POINTS
1 Krystaloïde touché	20
Elimination par tir de cristal	
Insektoïde	100
Œuf de Destructeur	1 000
Destructeur assommé	1 000
A chaque tour	
Premier cristal, emmené au vaisseau	100
Deuxième cristal	200
Troisième cristal	300
Et ainsi de suite!	

Multiplier

Multipliez chacun des points par le nombre de tours joués.

Bonification

Pour chaque tour réussi, vous gagnez des points. Si vous avez par exemple rassemblé 10 cristaux, vous gagnez 10 000 points de bonus à la fin du tour!

Un bulldozer en bonus

Quand votre score atteint 20 000 points, vous bénéficiez d'un bulldozer supplémentaire. A partir de là, vous gagnez un bull pour chaque série de 40 000 points, ceci jusqu'à un maximum de cinq bulldozers en plus.

VOOR GEBRUIK MET UITBREIDINGSMODULE II

★ VOOR EEN SPELER

★ 4 MOEILIKHEIDSGRADEN

Je STARCRUISER is ver van de aarde geland in de stad Araknid™. De bewoners van deze stad zijn je niet goed gezind, maar toch moet je proberen wat kostbare kristallen te verzamelen. Om dat te doen heb je een Ram-car tot je beschikking. Ga aan de slag, maar kijk uit voor de dodelijke Insektoids™, die de kristallen moeten beschermen. De ergste tegenstander is echter DESTRUCTOR™. Doe je best om de opdracht tot een goed einde te brengen!

SPEELKLAAR MAKEN

DE SCHAKELAAR OP HET CONSOLE MOET ALTIJD OP "OFF" STAAN BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.

Maak je keuze!

Na het aanzetten van het console verschijnt het titelscherm op de TV. Daarna komt het keuzescherm en via het toetsenbord van de controller kan een keuze gemaakt worden omtrent de te spelen moeilijkheidsgraad.

Skill 1 is geschikt voor beginners en je krijgt 5 Ram-cars aan het begin.

Skill 2 is niet gemakkelijk. Je tegenstanders zijn gevaarlijker en je krijgt maar 4 Ram-cars.

Skill 3 brengt professionele speelhal actie op het TV scherm. Er zijn 4 Ram-cars om de nietsontziende Insektoids™ te bestrijden.

Skill 4 is de grote uitdaging. Hoe lang kun je overleven met je 4 Ram-cars?

Je maakt een keuze door het vakje met het betreffende nummer in te drukken op het toetsenbord.

VERDELG DE INSEKTOIDS™!

Het Starcruiser ruimteschip is lichtjaren verwijderd van zijn thuisbasis en is op zoek naar de kostbare kristallen, die te vinden zijn in de stad Araknid™ op de planeet Arthros. De aarde heeft deze kristallen nodig. Er zijn vele manieren om de kristallen te gebruiken. Je kunt Krystaloids™ rammen. Door de botsing ontstaat een kettingreactie, waardoor

kristallen gevormd worden. Je kunt kristallen op de Insektoids™ afvuren om hun aanval te stoppen. Je kunt de kristallen ook op DESTRUCTOR™ afvuren om hem tijdelijk buiten gevecht te stellen. Hoofddoel blijft echter de kristallen naar de Starcruiser te brengen.

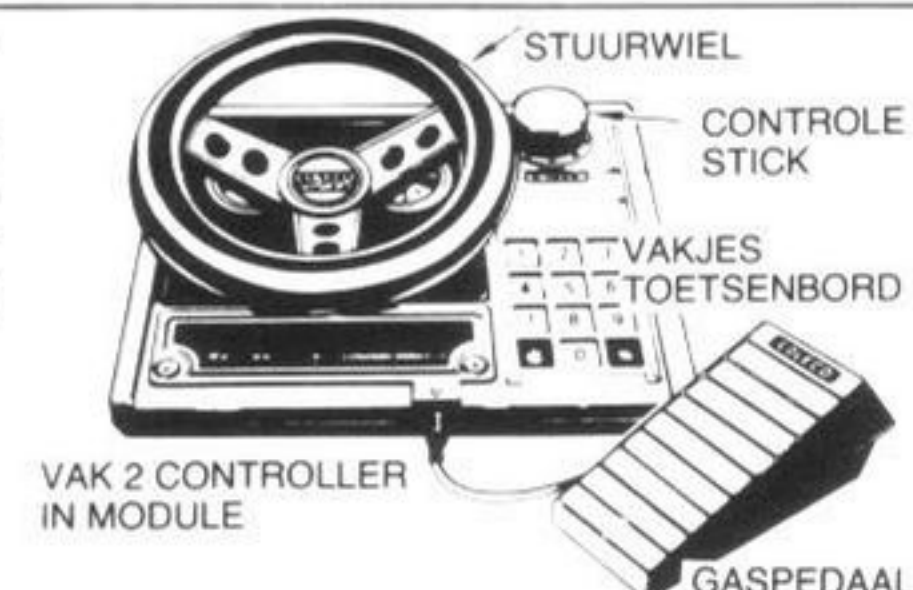
Om met de gepantserde Ram-car door het doolhof van Araknid™ te rijden gebruik je Coleco's Uitbreidingsmodule II. Zoek de Krystaloids™ op, ram ze om zo kristallen te vormen en duw ze naar de Starcruiser. De Insektoids™ zijn niet ongevaarlijk. Als ze je Ram-car te pakken krijgen vernietigen ze hem.

Het meeste gevaar heb je te duchten van DESTRUCTOR™, de meedogenloze meester van de Insektoids™. DESTRUCTOR™ volgt je overal in de stad met als enig doel jou te vernietigen.

De weg is bezaaid met hongerige Insektoids™. Je kunt ze vernietigen, maar blijf DESTRUCTOR™ in de gaten houden. Hij blijft achter je aan komen. Wie zal er uiteindelijk overwinnen? DESTRUCTOR™ of jij?

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

Sluit het Module II aan, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing, dus de stekker van het module in het contact van vak 1 op het console, een handcontroller gaat in vak 2 en je zet het console aan.



1. Toetsenbord: Voor het spel begint kun je met de vakjes 1 - 4 op het toetsenbord een moeilijkheidsgraad kiezen.

Tijdens het spelen kun je door onverschillig welk nummer op het toetsenbord in te drukken een kristal wegschieten.

2. Het stuurwiel: Je stuurt je Ram-car met het stuurwiel, net als bij een auto. Naar links draaien en je car gaat naar links. Draai je naar rechts, dan gaat ook je car naar rechts.



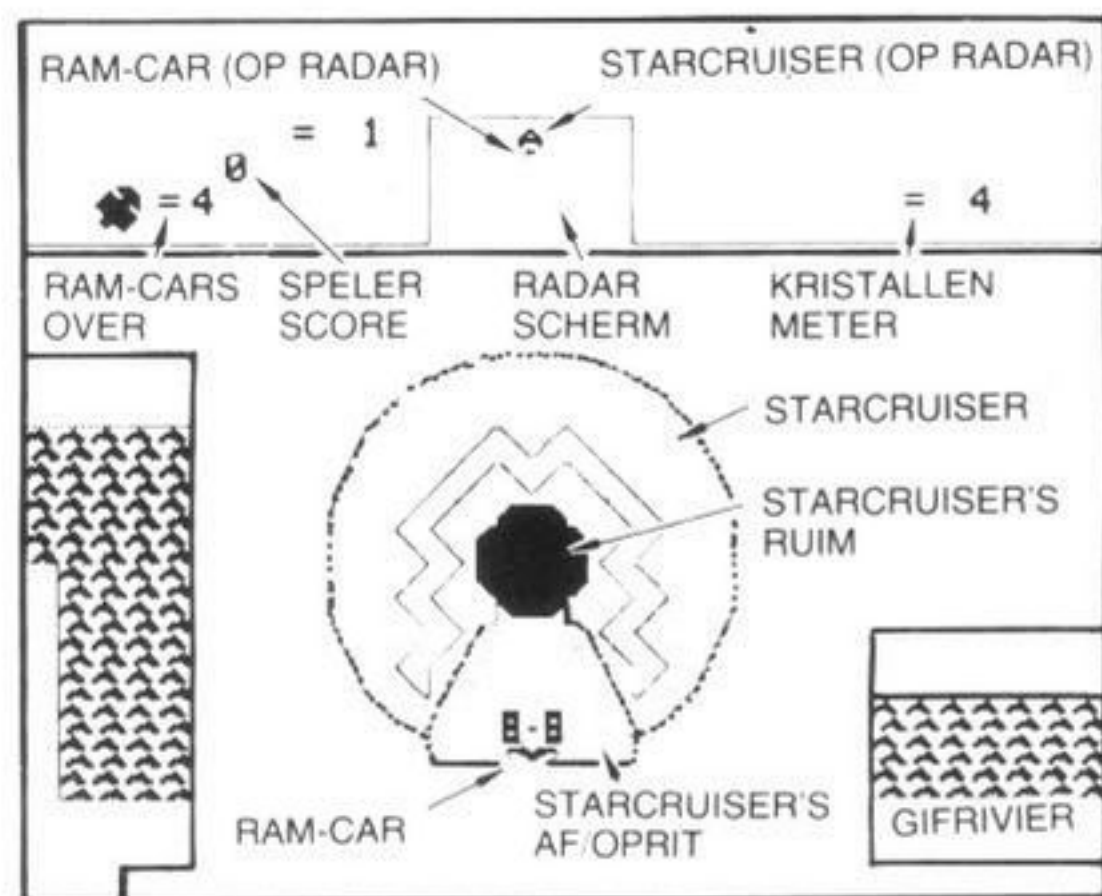
3. Controlestick: De controlestick geeft twee mogelijkheden. Naar voren (van je af) en je car gaat vooruit. Naar achteren (naar je toe) en je car gaat achteruit. Als je een kristal duwt en je rijdt achteruit raakt het kristal los.

4. Voetpedaal: Met het voetpedaal kun je de snelheid van je car regelen. Indrukken is sneller en loslaten is langzamer tot stop.

HET SPELEN

Aan de slag!

Je Ram-car staat op de afrit van de Starcruiser, gereed om de kostbare kristallen voor de aarde te verzamelen. Je drukt de joystick naar voren, drukt het gaspedaal in en de car zet zich in beweging en rijdt van de afrit.



Uitkristalliseren!

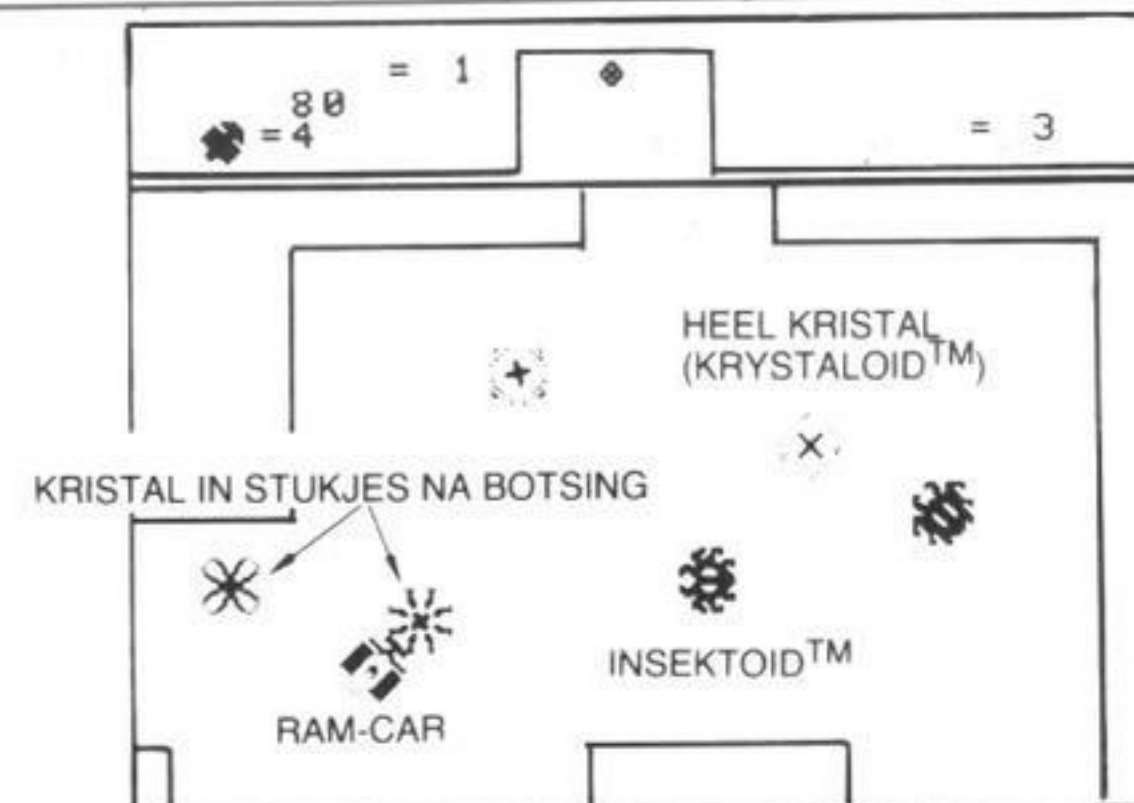
De Kristallen meter rechts boven vertelt je hoeveel kristallen je naar de Starcruiser moet brengen. Hoe hoger het Skill level is dat je speelt, hoe meer kristallen je moet verzamelen. Na iedere volbrachte missie zijn er bij de volgende weer meer kristallen, die binnengebracht moeten worden. Op weg dus door het doolhof van Araknid™ om die kristallen te zoeken.

Let op waar je rijdt!

Je Ram-car kan tegen een stootje. Je kunt rustig tegen de rand of tegen de Starcruiser oprijden zonder schade op te lopen. Maar kijk uit voor de giftige rivier, die door Arthros loopt. Als je hierin terecht komt, zinkt je car en lost op.

Gevaar!

In het begin zijn de straten van Araknid™ leeg. Ze lijken zelfs veilig, maar dat is maar schijn! Hou je ogen op het radarschermje midden boven. Ieder moment kunnen de Insektoids™ verschijnen en ze lustten werkelijk alles! Metaal, rubber, speciaal in de combinatie Ram-car!!!



Krystaloids™ voor kristallen

Waar zijn nu de kristallen, waar alles om gaat. Ze zitten in de Krystaloids™. Ram er een en door de botsing ontstaat een kettingreactie en worden er kristallen gevormd. Zet je Ram-car achter een kristal en duw het naar de Starcruiser.

ONTHOUD: Je kunt een kristal alleen duwen, niet trekken. Zet je Ram-car in z'n achteruit en het kristal komt vrij. Je kunt slechts één kristal tegelijk opduwen.

Attentie: Kristallen en gif mengen niet. Let op de giftige rivier. Als het kristal hierin terechtkomt valt het uit elkaar en ben je het kwijt.

Meer wordt minder

In ieder deel van de stad zitten maar een bepaald aantal Krystaloids™. Zodra je een Krystaloid™ ramt schijnt het wel of ze een signaal naar anderen uitzenden als waarschuwing. Er komen er steeds minder om te vangen. Ga naar andere delen van Araknid™ en probeer daar de buit binnen te halen. Maar wat er ook gebeurt, probeer de kristallen in de Starcruiser te brengen!

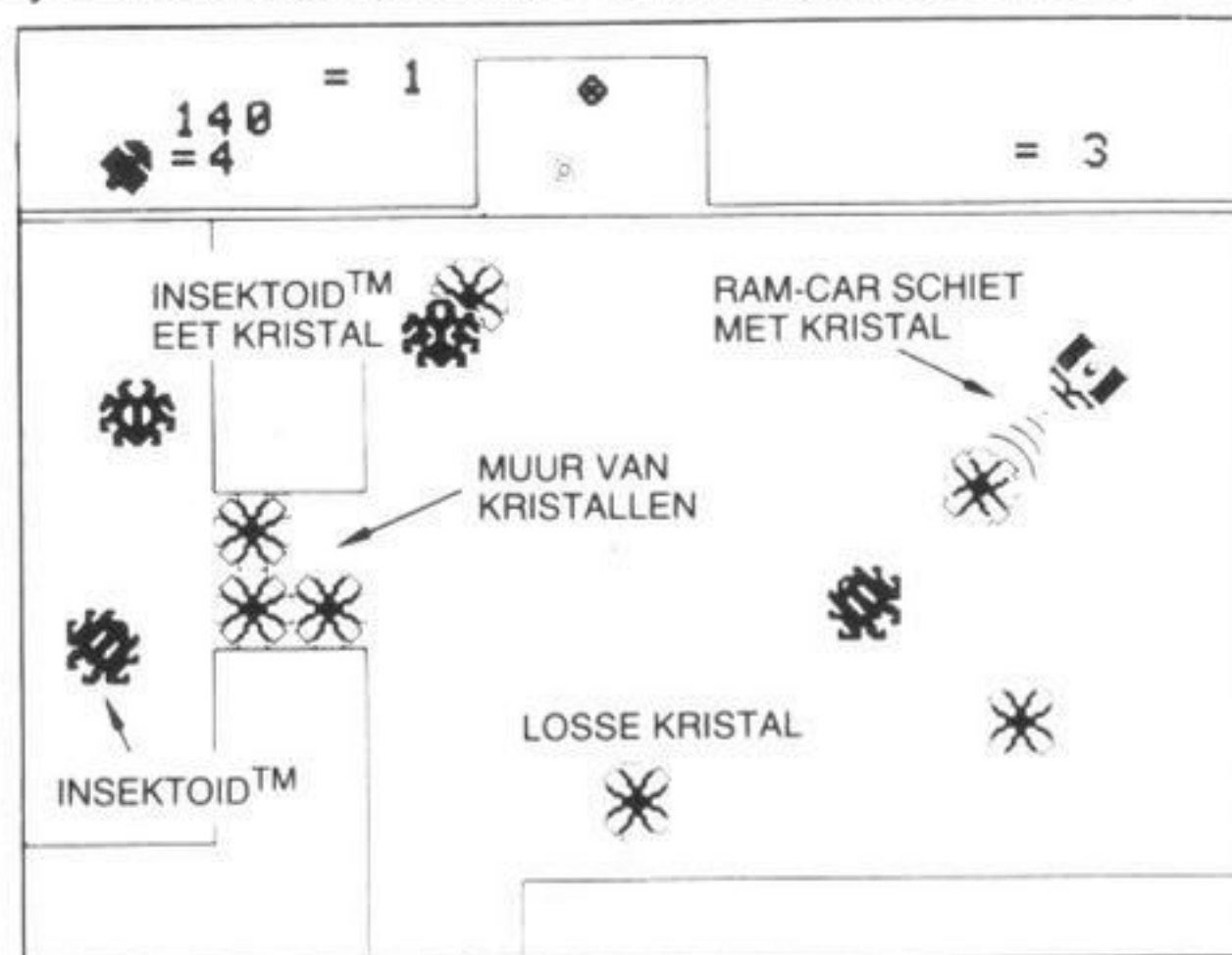
Naar boven

Als je met een kristal bij de Starcruiser komt breng het dan via de treden naar binnen en laat het los. Dan rij je achteruit weer uit de Starcruiser en gaat op zoek naar nieuwe Krystaloids™.

Het gevecht met de Insektoids™

Insektoids™ zwermen om je Ram-car. Wat te doen! Bouw in een straat een muur van Krystaloids™. Daarmee kun je de vijand tijdelijk tegenhouden. Insektoids™ kunnen geen kristallen verplaatsen, maar ze kunnen er wel omheen gaan!

Een tip: Insektoids™ zijn gek op alleenstaande kristallen. Ze zijn ook gek op opgeworpen muren van kristallen, maar niet altijd. Het kan gebeuren dat ze schrikken van een muur van kristallen en omkeren. Dus met een muur kun je soms niet alleen je Ram-car, maar ook de kristallen beschermen.



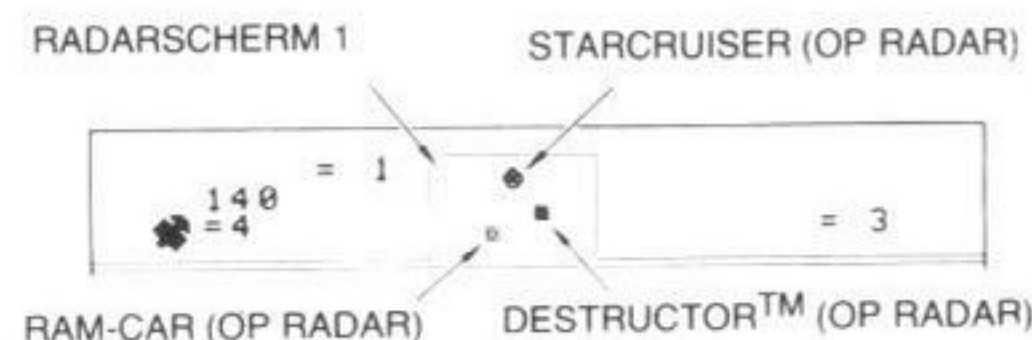
Terugschieten

Er zijn meer manieren om kristallen te gebruiken. Als je een oplichtend kristal duwt kun je hiermee een Insektoid™ rammen, dat te dicht in de buurt komt. Je bent dan zowel het Insektoid™ als je kostbare kristal kwijt, maar je leeft nog!

Je hebt met de Ram-car twee aanvalsmogelijkheden. Je kunt met een oplichtend kristal een Insektoid™ rammen, of je kunt het kristal weg-schieten. Om te schieten druk je op één van de cijfervakjes op het toetsenbord terwijl je Ram-car met het kristal op een Insektoid™ of op DESTRUCTOR™ gericht is. Je kristal wordt dan weggeschoten en als het het Insektoid™ raakt worden ze beiden vernietigd.

Daar komt Destructor™!

Je begint een beetje thuis te raken in de straten van Araknid™, je weet hoe gevaarlijk de gifrivier is en dan komt DESTRUCTOR™. Eerst zie je DESTRUCTOR™ als een zwart vierkantje op je radarscherm midden boven. Hij beweegt zich door de straten van Araknid™ op zoek naar je Ram-car. Onderweg doet DESTRUCTOR™ zich te goed aan de kristallen, die hij tegenkomt. Al zie je hem soms niet, je hoort hem kauwen op kristallen.



Blijf uit de buurt

Daar komt DESTRUCTOR™ in beeld en nu heb je bescherming nodig. Probeer zo snel mogelijk een straat te blokkeren met kristallen. Zo'n muur houdt DESTRUCTOR™ even tegen en geeft je de kans snel een kristal naar de Starcruiser te transporteren.

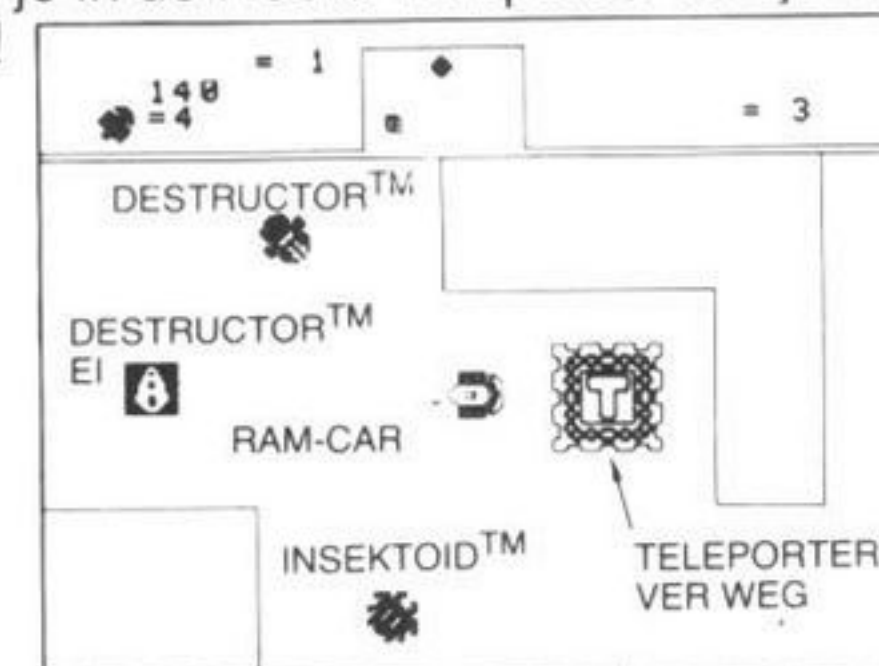
Je kunt DESTRUCTOR™ niet vernietigen. Hij blijft constant achter je aan zitten. Om DESTRUCTOR™ te laten stoppen met het opeten van kristallen, ga je hem rammen met een oplichtend kristal. Je kunt ook een kristal op hem afschieten dan wordt hij tijdelijk buiten gevecht gesteld. Op deze manier gebruik je wel kostbare kristallen. Benut de tijd die je hiermee wint dan ook goed.

Destructor™ eieren.

Tijdens je tocht stuit je plotseling op een geel/zwart voorwerp dat stil op straat ligt. Dat is een DESTRUCTOR™ ei! Als je er voorbij moet, doe dat dan, maar wel voorzichtig! Soms komt er een nieuwe DESTRUCTOR™ uit het ei en achtervolgt je. Het beste kun je er een kristal op schieten. Dan ben je voorlopig weer veilig.

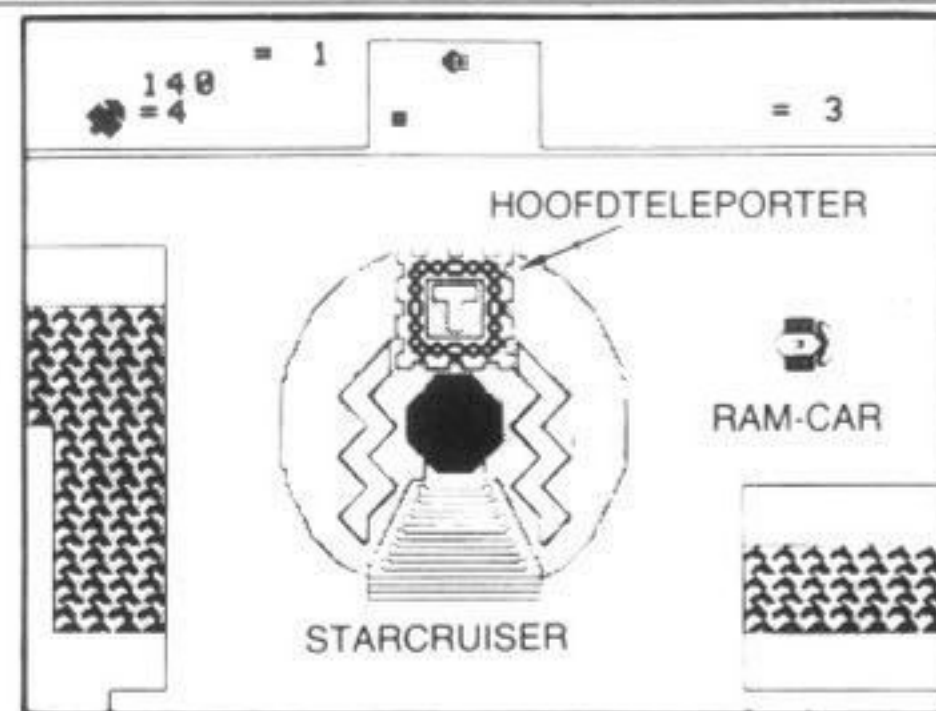
Sneltransport!

Je Ram-car is gevangen. De Insektoids™ sluiten je steeds verder in. DESTRUCTOR™ zit je op de hielen en de veiligheid van de Starcruiser is helemaal aan de andere kant van de stad. Wat te doen? Hoe te ontsnappen? Probeer heel snel een Teleporter te vinden in de straten om terug te keren naar de Starcruiser. Rij je Ram-car in de Teleporter en een moment later ben je in de Hoofd Teleporter van je ruimteschip. Je bent weer even veilig!



Met de Teleporter ga je altijd terug naar je Starcruiser. Daarna keer je automatisch terug naar de plaats waar je vandaan kwam.

Wanneer je aan een nieuwe ronde begint en ook als je Ram-car opgegeten is door een vijand, en je gaat verder in dezelfde ronde, is de Hoofd Teleporter buiten werking. Je moet nu met een Teleporter terug naar je ruimteschip om de Hoofd Teleporter weer te activeren.



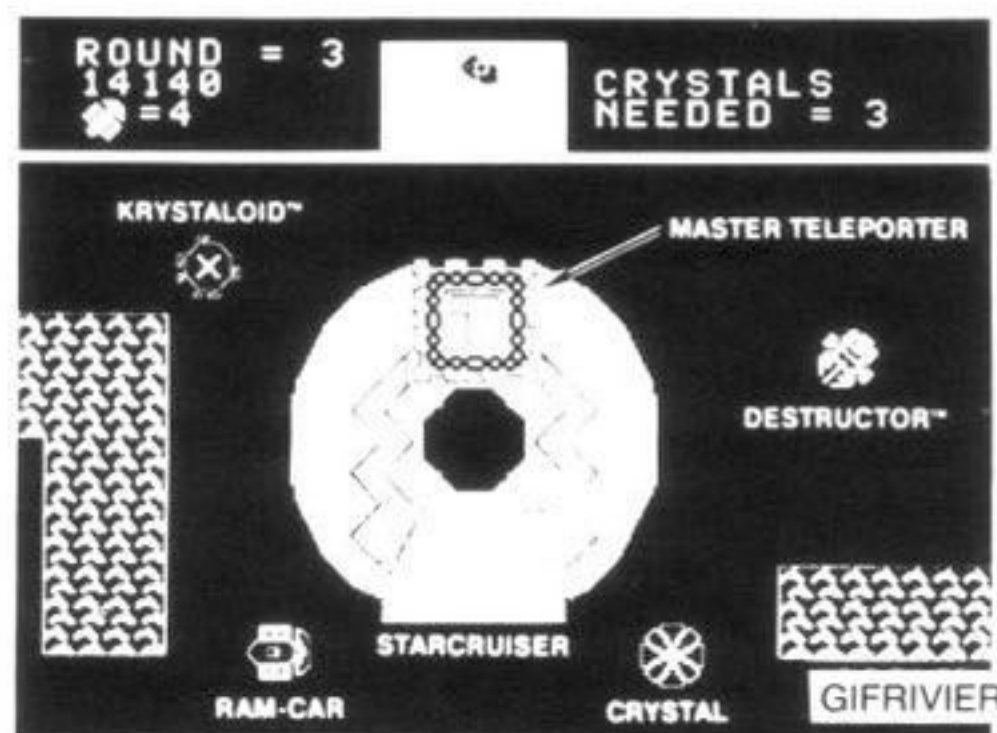
Als je met de Ram-car een kristal in de Teleporter duwt worden zij samen naar de starcruiser getransporteerd. Rij de oprit op en deponeer het kristal in het ruim van je schip. Die is in ieder geval binnen!

Het laatste kristal

De Kristallenmeter geeft aan dat je er nog een moet binnen brengen. Je brengt dit laatste kristal naar je Starcruiser en je eerste opdracht is nu voltooid. Zet je schrap en daar ga je terug naar de aarde.

Voor de tweede keer

Je hebt de eerste ronde Araknid™ overleefd. Je bent teruggeweest op aarde en landt nu in een ander deel van Araknid™. Wat is er voor verschil? De wegen lopen anders, bruggen liggen op een andere plaats. De Teleporters staan niet meer op dezelfde plaats. De Insektoids™ zijn er in groter aantal en DESTRUCTOR™ gedraagt zich veel gemener.



Afhankelijk van de Skill die je speelt, is het mogelijk dat een ronde 's nachts plaatsvindt. Helaas kun je nu niet alle zaken zien zoals ze overdag waren. Er blijven wat dingen zichtbaar o.a. de giftige rivier. Ook de Krystaloids™ kun je duidelijk waarnemen. Zelfs DESTRUCTOR™ blijft zichtbaar. Helaas, de bermen langs de wegen zie je niet en hotsend en botsend moet je een weg zoeken. Maar wat nog erger is, de Insektoids™ zijn ook onzichtbaar, en ze zijn erop uit je in een hinderlaag te lokken!

Hulp in de duisternis

Gelukkig heb je toch nog wat hulpmiddelen in de duisternis. De geluiden blijf je horen en daar kun je op af gaan. En iedere keer als je Ram-car tegen een Krystaloid™, een berm of tegen de Starcruiser botst, licht het even op. Dit gebeurt ook als je een kristal afschiet of in de Teleporter gaat. Benut deze lichtflitsen om je te oriënteren. Een geluk bij een ongeluk is ook dat de Insektoids™ beginnen te gloeien zodra ze bij je in de buurt komen.

Je opdracht blijft hetzelfde: het aantal kristallen verzamelen dat nodig is volgens de meter. En denk eraan: je bent veilig als je je op de op-afrit van je Starcruiser bevindt!

Houd je oren open

Horen is even belangrijk als zien. Of het nu dag of nacht is, let op de geluiden. Ze helpen je bij snelle acties die je moet ondernemen en waar schuwen je ook. Een oplichtend kristal b.v. geeft een geruststellend kloppend geluid, dat is goed. Zodra DESTRUCTOR™ echter in de buurt komt, klinkt er een onheilspellend geluid, dat is niet goed. Er zijn nog meer geluiden. Probeer ze uit elkaar te houden en doe er je voordeel mee.

Steeds verder

De nachtmerrie is over en je gaat nieuwe uitdagingen tegemoet. Hoe verder je komt hoe moeilijker het wordt. Je opdracht is over op het moment dat je je laatste Ram-car kwijtraakt.

Opnieuw

Als je na een spel het vakje * indrukt, kun je het zojuist gespeelde spel opnieuw spelen. Met het indrukken van het vakje # ga je terug naar het keuzeschermbom een nieuwe keus te doen.

Reset

Als de Resetknop op het console ingedrukt wordt, krijg je het titelscherm terug. Je gebruikt deze knop als je een spel wilt onderbreken om een nieuw spel te spelen en ook bij een eventuele storing.

SCORE

ACTIE

PUNTEN

Rammen van een Krystaloid™ 20 punten

Vernietigen met een kristal

Insektoid™ 100 punten

DESTRUCTOR™ ei 1000 punten

DESTRUCTOR™ raken 1000 punten

Per ronde

Het eerste kristal naar starcruiser 100 punten

Het tweede kristal 200 punten

Het derde kristal 300 punten

Enz. enz.

Extra

Je kunt de bovenstaande aantallen vermenigvuldigen met het cijfer van de ronde die je aan het spelen bent.

Bonus

Na iedere ronde kun je Bonuspunten verdienen. Vermenigvuldig het aantal kristallen, dat je binnengebracht hebt, met 1000 punten. Als je in een ronde b.v. 10 kristallen bijeen hebt in de starcruiser krijg je 10.000 Bonuspunten aan het eind van die ronde erbij.

Extra Ram-cars

Na het behalen van 20.000 punten krijg je een Ram-car extra! Daarna krijg je extra Ram-cars voor iedere 40.000 punten die je haalt met een maximum van 5 extra Ram-cars.

HET ONTDEKKEN

Dit instructieboekje geeft je de basisinformatie om het spel DESTRUCTOR™ te kunnen spelen. Maar het is slechts een begin! Er zijn vele andere speciale mogelijkheden in deze cassette, die DESTRUCTOR™ iedere keer weer spannend maken. Ontdek ze, experimenteer met verschillende technieken en je geniet telkens weer van dit spel.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

La vostra astronave atterra nella città ostile di Araknid™ per raccogliere cristalli preziosi disperatamente necessari sulla Terra. Il vostro Ram-car per colpire i Cristalloidi™ e trasformarli in cristalli preziosi! Fate però attenzione al terribile Destructor™ ed ai letali Insettoidi™ che proteggono i Cristalloidi™. Riuscirete a raccogliere gli inestimabili Cristalli simili a gemme ed a tornare a casa?

COME PREPARARSI A GIOCARE

PRIMA DI INSERIRE O TOGLIERE LA CARTUCCIA ASSICURATEVI CHE GLI APPARECCHI CBS COLECOVISION™ O ADAM™ SIANO SPENTI.

Scegliete la difficoltà!

Sul vostro televisore compare lo schermo del titolo, aspettate che compaia lo schermo delle opzioni di gioco e quindi usate la tastiera del comando per selezionare il livello di difficoltà con cui volete giocare:

Difficoltà 1 è quella giusta per i principianti. Per la vostra sopravvivenza avete cinque Ram-cars.

Difficoltà 2 non è facile. Dovrete affrontare nemici più accaniti con soli quattro Ram-cars.

Difficoltà 3 offre un'azione professionale da sala giochi. Per affrontare gli spietati Insettoidi avrete quattro Ram-cars.

Difficoltà 4 è la sfida più dura. Quanto riusciranno a resistere i vostri quattro Ram-cars?

Selezionate la difficoltà desiderata premendo il tasto con il numero corrispondente sulla tastiera del comando.

Distruggete gli Insettoidi™!

La vostra astronave si trova a milioni di anni luce dal proprio pianeta in cerca dei preziosi Cristalli di Araknid™, una delle città del pianeta Arthros. Il vostro compito è di raccogliere i Cristalli e portarli sulla Terra. I metodi sono tanti. Speronate i Cristalloidi™, l'urto provocherà una rea-

zione a catena che formerà i Cristalli. Per fermare gli Insettoidi™ spingetegli contro o sparategli contro i Cristalli. Sparando i Cristalli contro il letale Destructor™, lo immobilizzerete temporaneamente, così potrete velocemente trasportare i Cristalli sulla vostra astronave e metterli al sicuro.

Usate l'unità di guida Coleco Modulo di Espansione 2 per guidare il Ram-car blindato attraverso il labirinto di Araknid™. Cercate i Cristalloi-di™, colpiteli per formare i Cristalli e spingeteli fino all'astronave. Fate attenzione agli Insettoidi™, se catturano il Ram-car lo divorano!

Tenete gli occhi aperti se dovesse comparire Destructor™, lo spietato capo degli Insettoidi™ che minaccia la vostra vita. Destructor™ inseguirà Ram-car fino ai confini della città.

Le strade sono infestate dai terribili Insettoidi™. Possono essere distrutti, ma Destructor™ continua ad avvicinarsi! Alla fine ci sarete solo voi o Destructor™. Chi vincerà?

COME USARE I COMANDI

Montate il modulo di espansione 2 come indicato sul suo manuale di istruzioni. Collegate il modulo alla presa 1 della consolle ColecoVision™ oppure ad ADAM™. Collegate un comando manuale alla presa 2. Accendete l'interruttore dell'apparecchio.



1. Tastiera: Prima di iniziare il gioco, con i tasti 1-4 della tastiera potete selezionare le opzioni di difficoltà con cui intendete giocare.

Nel corso del gioco, per sparare il Cristallo che Ram-car sta spingendo, dovete premere uno qualsiasi dei tasti numerati sulla tastiera.

2. Volante: Il volante fa girare il vostro Ram-car come quello di una vettura. Rotate il volante in senso orario per far girare Ram-car a destra; ruotate il volante in senso antiorario per far girare Ram-car a sinistra.



3. Manopola di comando: Premete la manopola di comando in alto (lontano da voi) per inserire la marcia avanti del Ram-car. Premete la manopola di comando indietro (verso voi) per inserire la marcia indietro del Ram-car. La retromarcia contemporaneamente sgancia il Cristallo che Ram-car sta spingendo. Spostare la manopola di comando in altre direzioni non ha alcun effetto.

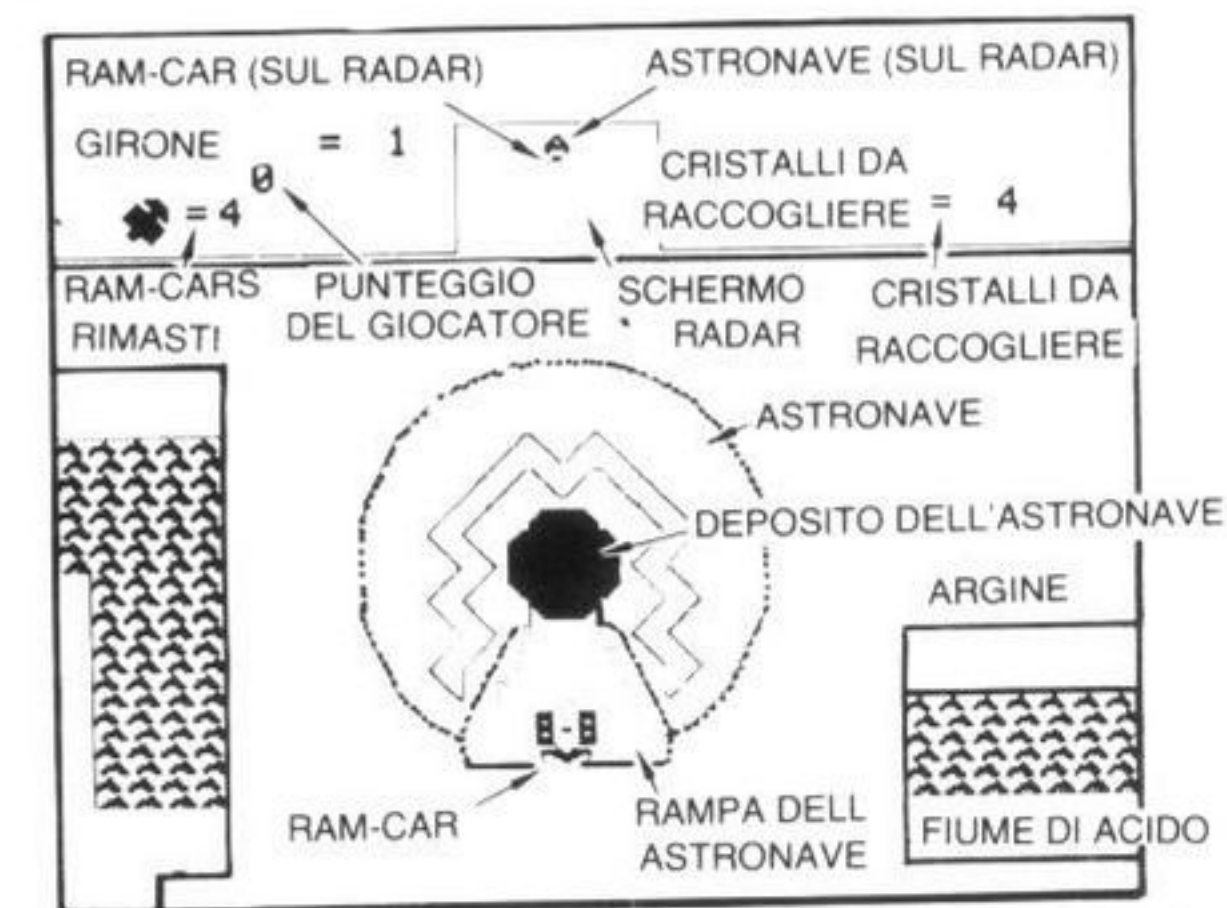
4. Comando a pedale: Spingete sul comando a pedale per aumentare la velocità del Ram-car. Rilasciando il pedale la velocità diminuisce fino a fermarsi.

NOTA: Nel gioco di Destructor™ i pulsanti laterali non vengono utilizzati per nessuna funzione.

ECCO COME SI GIOCA

A tutta velocità!

Il Ram-car si trova sulla rampa dell'astronave, pronto a raccogliere i preziosi Cristalli per la Terra. Iniziate il vostro turno innestando la marcia avanti. Spingete sul pedale per far procedere Ram-car e farlo scendere dalla rampa per iniziare il lavoro di raccolta!



Cristallizzazione

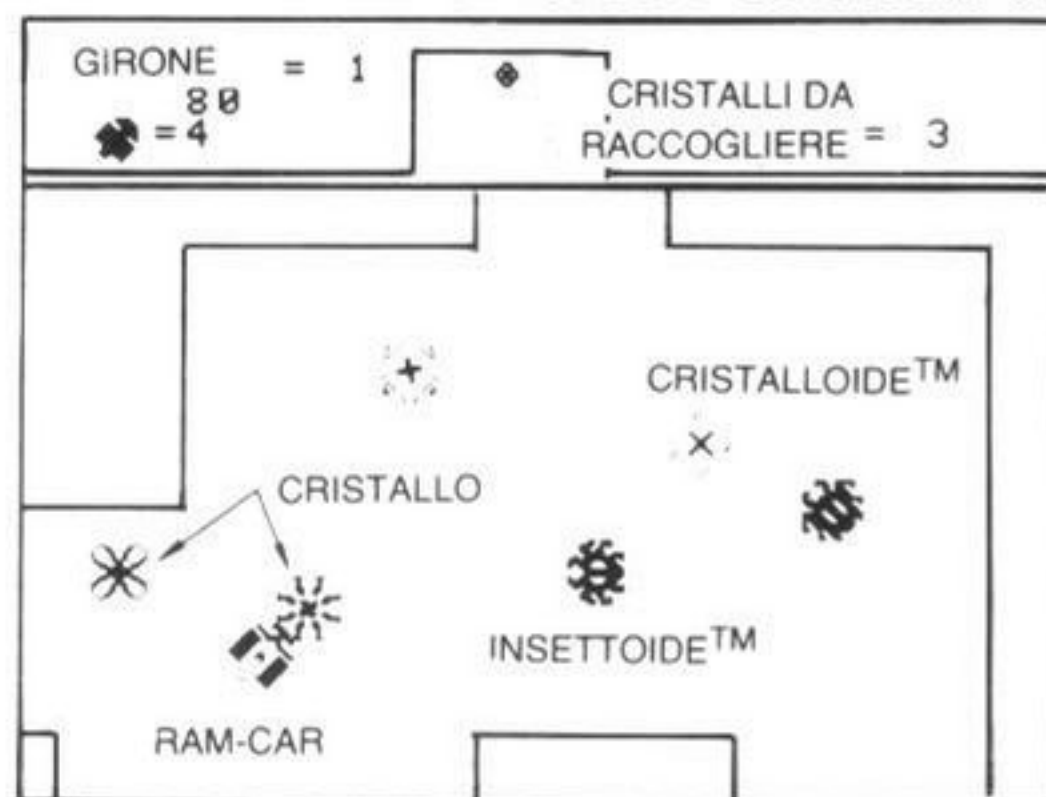
L'indicatore di Cristalli da raccogliere vi dice quanti Cristalli dovete portare sull'astronave. Gli alti livelli di difficoltà di gioco richiedono che vengano raccolti più Cristalli che con i livelli di difficoltà più bassi. Più missioni riuscirete a completare a qualsiasi livello di difficoltà e più cristalli dovete raccogliere continuando a giocare. Sarà meglio cominciare a muoversi nel labirinto di Araknid™ per trovare quei Cristalli!

Tenete gli occhi sulla strada

Il Ram-car è una macchina molto robusta, può urtare l'argine o l'astronave senza riportare il minimo danno, ma non è la stessa cosa per quanto riguarda il fiume d'acido di Arthros. Se Ram-car dovesse uscire di strada e cadere nel fiume d'acido affonderebbe e sarebbe disintegrato!

Pericolo

All'inizio le strade di Araknid™ si presentano deserte, sembrano quasi sicure. Guardate anche nello schermo radar, nulla sembra dovervi minacciare; ma non fidatevi di questa calma. In qualunque momento gli Insettoidi™ possono attaccarvi, fate molta attenzione! Gli Insettoidi™ mangiano metallo e materiale sintetico. Potrebbero divorare i Ram-cars!



Rompete i Cristalloidi™

Dove sono i Cristalli? Sono all'interno dei Cristalloidi™. Speronatene uno e vedrete che l'impatto creerà una reazione a catena che causerà la formazione di un Cristallo. Guidate il Ram-car verso il Cristallo per afferrarlo e quindi spingete la vostra preda sull'astronave.

Ricordatevi che non è possibile tirare un Cristallo! Se fate retromarcia il Cristallo si stacca da voi. Potete soltanto spingere un Cristallo alla volta mentre procedete o girate

Attenzione: Acido e Cristallo non vanno d'accordo! Se un Cristallo tocca il fiume d'acido, viene disintegrato; quindi state attenti a non perdere il vostro prezioso carico!

Più significa meno

Ogni settore della città ha un numero fisso di Cristalloidi™ che vi si aggirano. Non sempre troverete grossi gruppi di Cristalloidi™ intorno a voi. Quando colpite Cristalloidi™ tramutandoli in Cristalli, sembra che si mandino messaggi di avvertimento tra di loro. Più Cristalloidi™ colpite e

meno ne trovate da catturare! Cosa dovete fare? Dovete cercare in altri settori di Araknid™ le vostre prede. Comunque, prendete in ogni caso il Cristallo più vicino e spingetelo fino all'astronave. Non c'è tempo da perdere!

Sulla rampa

Quando arrivate all'astronave, spingete il Cristallo sulla rampa. Quando il Cristallo arriva al deposito dell'astronave, ci casca dentro lasciandovi liberi di ripartire per un altro viaggio attraverso il labirinto alla ricerca di altri Cristalloidi™.

Combattendo contro gli Insettoidi

Gli Insettoidi™ circondano il vostro Ram-car, cosa fare? Speronate altri Cristalloidi™ e formate un muro di Cristalli per fermare temporaneamente il nemico ed evitare che vi assalga. Gli Insettoidi™ non possono spostare i Cristalli, ma però possono aggirarli!

Eccovi un consiglio: Ai voraci Insettoidi™ piace mangiare i Cristalli isolati, quelli che sono da soli; altre volte preferiscono mangiare Cristalli in gruppo, quelli ammassati in forma di muro. Di solito però si allontanano dai muri. I muri di Cristalli non solo proteggono il vostro Ram-car, ma proteggono anche se stessi!



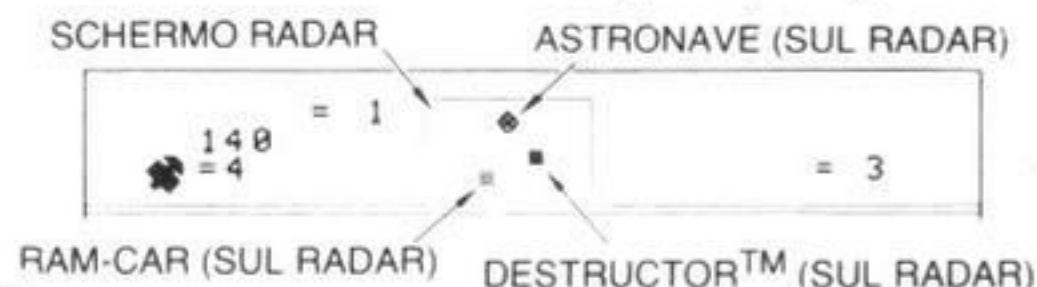
Fate fuoco

I Cristalli hanno parecchi usi. I Cristalli caricati di energia (a luce intermittente) e spinti dal Ram-car sono letali per gli Insettoidi™. Se un Insettoide™ viene colpito da un Cristallo esplode eliminando nell'esplosione anche il Cristallo. E' un prezzo da pagare per la sopravvivenza! Ogni Ram-car possiede due possibilità di attacco. Potete spingere il Cristallo contro un Insettoide™ oppure lanciare il Cristallo. Per effettua-

re il lancio, puntate il Ram-car verso l'Insettoide e premete un numero qualsiasi sulla tastiera. Se il Cristallo colpisce l'Insettoide™, entrambi vengono eliminati.

Arriva Destructor™!

Appena avete imparato a conoscere questo mondo alieno ecco che arriva Destructor™. Vi dovrete rendere conto che è arrivato il capo di tutti i nemici. Potrete vedere all'inizio Destructor™ comparire come un piccolo quadrato nero sullo schermo del vostro Ram-car. Si aggira annusando le strade di Araknid™ alla vostra caccia. Si ferma per mangiare i Cristalli e si sposta per il labirinto di Araknid™ anche quando non è in vista (potete sentirlo digrignare i denti).



Destructor™ si avvicina

Prima che ve lo immaginiate vi troverete di fronte a Destructor™; si sta avvicinando e voi avete bisogno di protezione. Costruite velocemente dei muri di Cristalli; con questi muri riuscirete a trattenerlo per un po' e avrete la possibilità di prendere un altro Cristallo e di spingerlo fino all'astronave.

Destructor™ non può mai essere eliminato, e continua ad inseguirvi. Ora potete provare la vostra astuzia. Se speronate Destructor™ con un Cristallo carico di energia lo farete smettere di mangiare. Se gli lanciate contro un Cristallo, fermate il cammino di Destructor™ paralizzandolo per alcuni istanti. Avete così sacrificato un altro Cristallo per la vostra sopravvivenza. Usate il vostro tempo prezioso con saggezza.

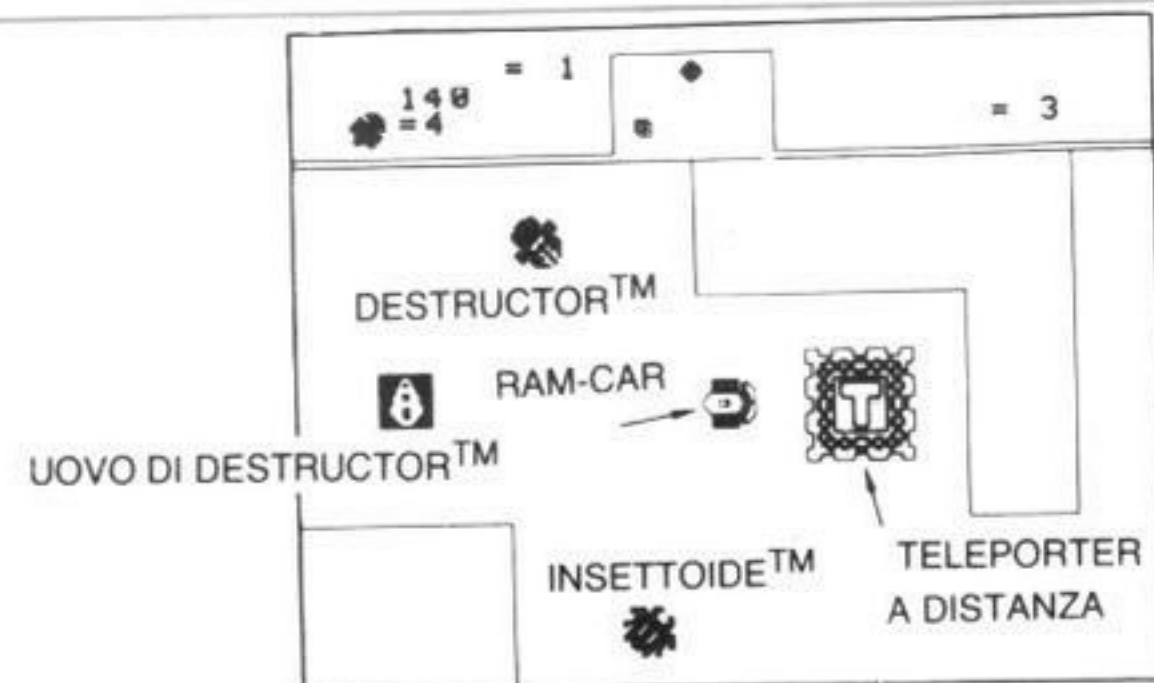
Le uova di Destructor

Vedete quella forma gialla e nera, apparentemente inoffensiva ferma sulla strada? E' un uovo di Destructor™. Se proprio dovete passategli vicino, ma fate attenzione!

Alcune volte l'uovo si apre ed esce un nuovo Destructor™ pronto ad inseguirvi! Forse, per essere più sicuri, sarà meglio se gli lanciate un Cristallo e per ora avrete risolto la questione.

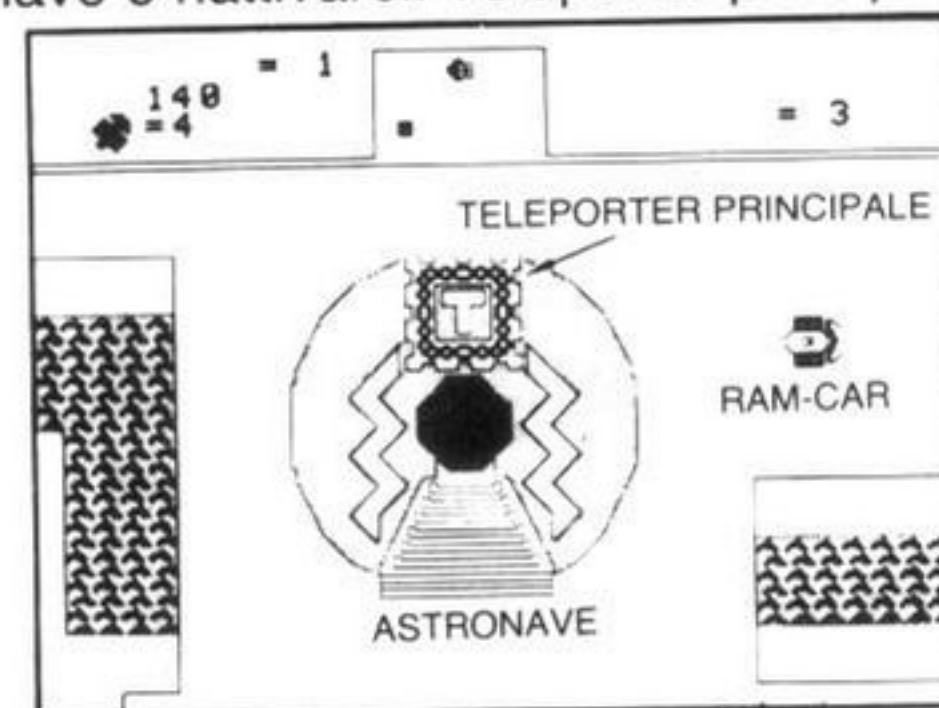
Ora è qui e fra un minuto è sparito

Il Ram-car è in trappola: gli Insettoidi™ lo stanno circondando, Destructor™ è sempre più vicino e la vostra astronave è proprio dalla parte opposta di Araknid™. Cosa si può fare? Come potrete fuggire? Battete rapidamente le zone della città per trovare un Teleporter che potrà trasportarvi fino all'astronave. In questo modo sarete temporaneamente salvi dagli Insettoidi™.



Ogni volta che usate il Teleporter a distanza, sarete trasferiti sull'astronave. Quando rientrate nel Teleporter principale, sarete rinviiati al Teleporter a distanza da dove siete originalmente partiti.

Ogni volta che iniziate un nuovo girone, oppure quando il Ram-car viene mangiato dal nemico e ricominciate lo stesso girone, il Teleporter principale viene disattivato. Dovrete usare un Teleporter a distanza per ritornare all'astronave e riattivare il Teleporter principale.



A proposito, se Ram-car spinge un Cristallo in un Teleporter, sia il Ram-car che il Cristallo vengono trasferiti sull'astronave nel Teleporter principale. Guidate spingendo il Cristallo nel deposito.

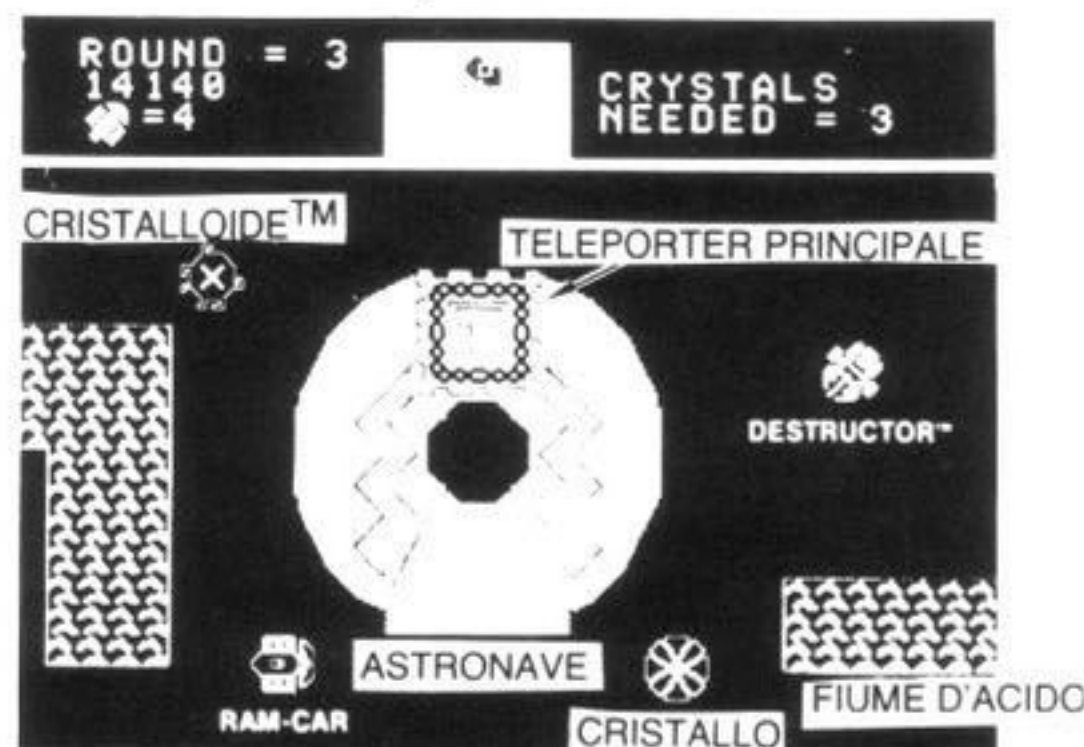
L'ultimo Cristallo

L'indicatore dei Cristalli da raccogliere segna che vi rimane solamente un Cristallo. Quando il Ram-car piazza l'ultimo Cristallo nel deposito dell'astronave, la vostra prima missione è compiuta. Allacciate le cinture di sicurezza, l'astronave è pronta per fare ritorno sulla Terra!

La seconda opportunità

Se siete sopravvissuti al primo giro di Araknid™, vi farete ritorno dalla Terra atterrando in una posizione diversa, in una città trasformata. Quale sarà la differenza questa volta? Gli incroci delle strade possono essere diversi, forse non troverete più gli stessi ponti che attraversano i

canali. I Teleporters saranno localizzati in settori differenti, e gli abitanti di Araknid™ si saranno moltiplicati. Ora dovrete affrontare più Insettoidi™ ed un Destructor™ ancora più terribile.



E' notte, vi dovete impegnare

A seconda del livello di difficoltà con cui giocate, si può verificare che il prossimo girone lo dobbiate fare di notte. Sfortunatamente non riuscirete a vedere tutto quello che vedevate giocando di giorno, comunque alcune cose sono identificabili. Potete vedere il fiume d'acido, e potete vedere abbastanza bene i Cristalloidi™. Riuscirete anche a scorgere Destructor™, ma gli argini? Spiacenti, sarete costretti a sbattervi contro per trovare la strada. E gli Insettoidi™? Niente da fare! Potranno strisciare nel buio e farvi delle vere imboscate!

Un aiuto nel buio

Ci sono alcune cose che vi possono aiutare nell'oscurità. I suoni naturalmente continueranno a darvi indicazioni durante l'azione. Inoltre vedrete dei brevi sprazzi di luce quando speronate i Cristalloidi™ con il Ram-car, e anche quando urterete l'astronave o l'argine, quando lancerete un Cristallo o entrerete in un Teleporter. Queste sono le buone occasioni che avrete per guardarvi in giro ed orientarvi.

Per vostra fortuna gli Insettoidi™, quando si avvicinano a voi, si illuminano dall'eccitazione.

Comunque il vostro impegno di notte è lo stesso che vi siete assunti di giorno. Continuate a raccogliere Cristalli più in fretta che potete. Non dimenticate inoltre che sulla rampa della vostra astronave siete al sicuro!

Tendete le orecchie

Le vostre orecchie sono tanto importanti quanto i vostri occhi. Cercate di riconoscere i suoni che sentite. Vi avvisano del pericolo di notte e di giorno, vi aiutano a non farvi catturare e rinforzano la vostra azione. Per esempio, quando state spingendo un Cristallo, viene caricato di energia ed emette un suono pulsante. Questo va bene, ma quando sentire-

te un suono avvertitore vorrà dire che Destructor™ è in arrivo. Ascolterete anche altri suoni quanto prima.

Giro dopo giro

Cercate di sopravvivere alla vostra esperienza notturna e potrete procedere verso nuove avventure. Più avanti andate e più impegnativo diventa il vostro compito. La vostra missione sarà finalmente terminata quando avrete perso anche l'ultimo Ram-car.

Ricominciare daccapo

Premete il tasto * alla fine del gioco di DESTRUCTOR™ con le stesse opzioni di gioco con cui avete appena terminato di giocare. Premete il tasto # per tornare allo schermo delle opzioni di gioco.

Reset (Azzeramento)

Premendo il pulsante Reset si ferma il gioco e vi riportate sullo schermo del titolo. Il pulsante reset può essere utilizzato per iniziare una nuova partita in qualsiasi momento e può anche essere usato nel caso si verifichi un errato funzionamento del gioco.

PUNTEGGIO

AZIONE	PUNTI
Cristalloide™ speronato	20
Eliminato con un Cristallo:	
Insettoide™	100
Uovo di Destructor™	1000
Destructor™ paralizzato	1000
In ogni girone:	
Primo Cristallo raccolto	100
Secondo Cristallo	200
Terzo Cristallo	300
... e così via!	

Moltiplicate!

Moltiplicate ogni punteggio sopra indicato per il numero di girone in cui state giocando.

Punti Premio

Ogni girone che portate a termine vi farà guadagnare dei punti Premio: moltiplicate il numero di Cristalli che avete catturato e portato nell'astronave per 1000 punti. Per esempio, se avete raccolto 10 Cristalli, alla fine del girone avrete guadagnato 10.000 punti Premio!